Nouvelle formule

ST MAGAZINE

520/1040 ST(E)
MEGA ST(E)
TT
FALCON
MEDUSA
EAGLE
JAGUAR

L'EAGLE : enfin terminé !

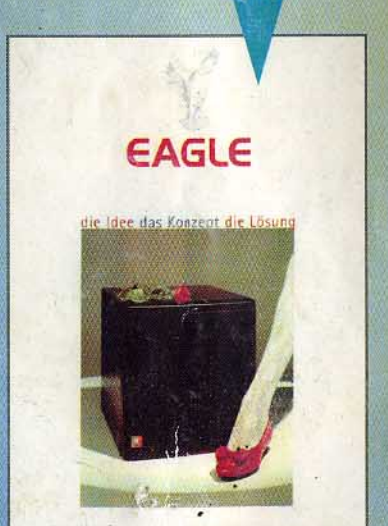


PARIS BONN TURIN

3 succès unanimes

LOGIC AUDIO
DA'S LAYOUT
LOCATE IT
PIXART 2
4 jeux JAGUAR





M 2907 - 91 - 32,00 F

N° 91 - FEVRIER - 32 F

BELGIQUE 234 FB - CANADA 7,50 $C
SUISSE 10 FS

Pour chacun des produits précédés d'un point rouge, nous tenons à votre disposition une fiche technique disponible sur simple demande, contre deux timbres à 2F80.



270 Mo pour ST.... 2590frs — Garantie 2 ans
(disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

540 Mo pour ST.... 3890frs — Garantie 2 ans
(disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

540 Mo pour Falcon... 3390frs — Garantie 5 ans
(SCSI externe + cable Falcon, agréé Steinberg)

420 Mo pour Falcon... 1490frs
(IDE 3"5 interne + kit de connexion et notice)

540 Mo pour Falcon.. 1890frs — Garantie 2 ans
(IBM ultra-rapide, 2Mo/sec + kit de connexion)

PACK OFFICE PRO
PapyrusGold + TwistII + KSpread4 pour seulement **2490**frs

PACK OFFICE ST
GraalText + GraalBase + 3DCalc + PublishingPartnerMaster.. **390**frs

ATARI HIT PACK
16 jeux célèbres pour ST.. **290**frs

Pinball Obsession....... 290frs
Moon Speeder............ 250frs
Neon 3D.......................... Tel
Digital Tracker........... 349frs

JAGUAR 1990frs

Wolfenstein3D....... 379frs
AlienVsPredator... 490frs
Iron Soldier.......... 490frs
DOOM.................. 550frs
Dragon Bruce Lee..490frs
Checkered Flag..... 490frs
Kasumi Ninja........ 490frs
Goodies Jaguar.......... tel

à renvoyer à Turtle Bay, 90, rue Masséna 69006 Lyon
je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM
ADRESSE

MUSIQUE
- ● Musicom 2.................... 590
- ● Trackom....................... 590
- ● Crazy Music Machine... 350
- ● Crazy DSP Player........... 99
- ● Crazy Record............... 390
- ● Notator Logic Audio... 5200
- ● Cubase Lite.................. 790
- ● Cubase Score............. 3990
- ● **Cubase Audio.......... 5900**
- ● Cubase Audio + FDI.... 7490
- ● **DIGIT II STUDIO**, studio audio professionnel pour Falcon..... 1390
- ● ST Replay 16................ 990

Le nouveau **catalogue** est disponible contre 2 timbres à 2frs80.

PROGRAMMATION
- Interface 2.3............... 390
- ● Devpac3 / Devpac DSP. 890
- ● Hisoft Basic2.1............ 890
- ● Pure C....................... 1590
- ● Lattice C.................... 1590
- Compendium............... 390

VIDEO
- ● Overlay 2................. 990
- ● VidéoED8............. 1990
- ● BoosterVidéo30....... 250
- ● Genlock BEELOCK.. 1790
- ● Carte Chili............. 3490

BUREAUTIQUE
- ● Script 3.5............. 990
- ● Script Now........... 349
- ● Papyrus Gold...... 1390
- ● Rédacteur 3......... 990
- ● Rédacteur 3+...... 1690
- ● Atari Works........ 990
- ● **Speedo GDOS 5... 390**
- Locate It............. 349

DESSIN / PHOTO
- ● D2M...................... 640
- ● True Paint.............. 450
- ● Morpher................ 499
- ● Papillon................ 599
- ● DA's Picture.......... 1190
- ● **RAYSTART 3**......... 1490
- **RAINBOW**............ 299
- ● Vision DSP.............. 350
- Studio Photo DSP..... 590

NVDI 3 (incluant SpeedoGDOS)..... **549**
Beaucoup plus rapide (gestion des fontes et affichage).

PRIX CANON SUR LES JEUX
LYNX
NOUVEAUX JEUX



Turtle Bay
informatique

Fax : 72 74 49 58. **Numéro spécial service technique: 72 74 14 48**
Show-room ouvert du Mardi au Samedi de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

Renseignements, commandes — **72 75 92 84** — du mardi au samedi 9h30 / 12h30 - 14h / 19h

par courrier — 90, rue masséna 69006 lyon

CHRONOPOST — un envoi sûr et rapide

ST Magazine est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 F.
5/7 rue Raspail - 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél : +33 (1) 49 88 63 63
Fax : +33 (1) 49 88 63 64
Commission Paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépot légal 4eme trimestre 1994
Impression : Rotocayfo - Barcelone

Direction générale
Directeur de la Publication : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Virginie Guyard

Rédaction
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU (ODISSEY)

ont collaboré à ce numéro
Password 90, Jean-Jacques Ardoino (Next), Claude Attard (FLECHE), Philippe Lafargue, Marc Abramson (REDRACKAM), Emmanuel BARANGER, Xavier ROCHE, Patrick Bonnet, François Auboux (RAGA), Mathias Agopian (TC7), Henri ABDELOUAB (AE1)

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret et Nadine Debard
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc

Rédacteurs graphistes
Chef du service PAO : Frédéric Levesque
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Cédric Chabrely, Laurent Filippi, Céline Gontier, Olivier Monbel, Julien Dry, Bruno Levesque.

Publicité
Régie publicitaire : CAP1 - 67, rue Robespierre 93558 Montreuil Cedex France Tél: +33 (1) 48 59 13 14 Fax : +33 (1) 48 59 01 60
Antoine Harmel
assisté de Katia Kamiski

Marketing
Lionel Pillet assisté de Christine de Gandt

Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73
Tél : +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct : Christine de Gandt

Télématique
Jacques Caron (STJC), Laurent Poupet, Xavier Chambon,
Arnaud Dadure, Eric Lebette.

Administration/Comptabilité
Responsable administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Nadia Sahel, Patrick Vendendriesche.

Abonnements
36, rue de Picpus – 75012 Paris
Tél. : 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs

EDITO - SOMMAIRE

On vous l'avait bien dit, ça allait être dur de vous parler de tout ce qui se passe sur nos machines. L'actualité est telle que nous avons dû couper 8 pages de rédactionnel parmi un choix déjà effectué avec difficulté. C'est ainsi que PROGRAMMER SOUS MINT III, AUDIO CALC, LE LIED, sont reportés au mois prochain et que l'initiation à EB-ED POV est tronçonnée en deux. Malgré tout, nous vous offrons le compte-rendu de 3 salons BONN, TURIN et PARIS d'où des cahiers plus petits ce mois-ci. Trois succès incontestables notamment BONN et PARIS.

> Après BIG1 et BIG2, le dernier né de Claude Attard ne s'appelle pas BIG3, bien que pesant près de 4,3 Kg à la naissance, mais Damien. Toutes nos félicitations au pap et à Véronique la maman.

Des tonnes de logiciels, des clones puissants comme l'EAGLE enfin disponible en ALLEMAGNE, les MEDUSA 040 & 060 ainsi que le FALCON MARK II en vente courant JANVIER.
Qu'avons nous besoin de plus ?
De place dans le journal pour parler de tout cela évidement et là c'est vous qui intervenez. Si la nouvelle formule se vend bien, le magazine rapporte plus d'argent et peut donc s'offrir plus de pages. Rien n'était écrit, nous n'avons pas encore de chiffres, mais il y a tout lieu de croire que notre pari est sur la bonne voie. Votre accueil, tant sur le salon que dans les serveurs minitel et même INTERNET, est plus que chaleureux : il est quasi unanime ! Nous ne nous attendions pas à autant de témoignages et de soutien de votre part. Le nouveau ST MAGAZINE, malgré ses erreurs de jeunesse sur le premier numéro, semble répondre à votre attente et ça nous donne encore plus envie de se démener pour lui, pour vous... pour nous, car avant tout nous traquons les logiciels & informations, testons les programmes & périphériques, écrivons les articles, mettons en pages le magazine par passion.
L'ATARI n'en fini pas de nous enthousiasmer et visiblement nous ne sommes pas les seuls.
Allez je vous laisse découvrir au fil des pages qui suivent «l'horoscope» du monde ATARI pour 1995.

Godefroy de MAUPEOU

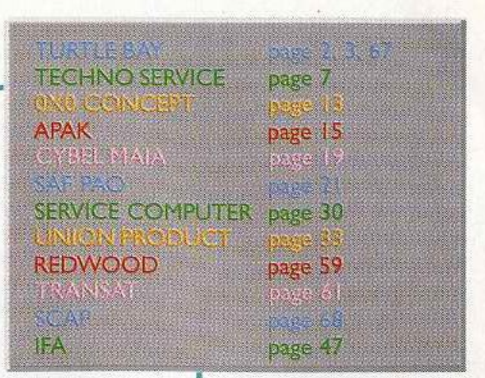


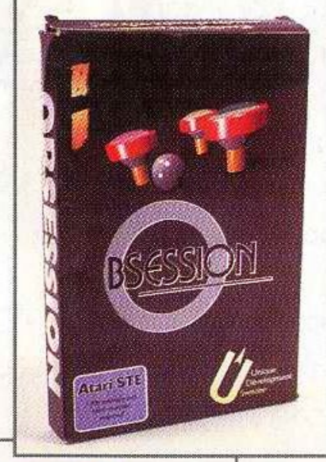
Deux éminents menbres d'ST MAGAZINE
On vous laisse 1 mois pour devinez qui.

DISQUETTE du n°90 !!!

On a carrément oublié de mettre le listing de programmer sous GEM 11 le mois dernier. Vu qu'on vient de s'en apercevoir et que la disquette du 91 est déjà partie en duplication, ce sera pour le n°92.

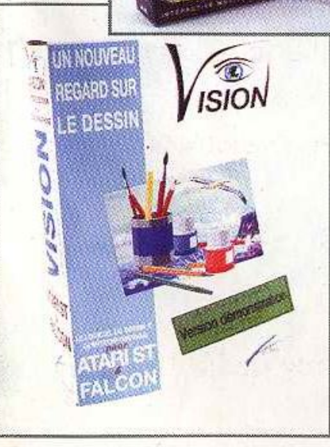
Coté PINBALL OBSESSION, vous avez été nombreux à nous dire que votre disquette ne marchait pas. SI elle marche seulement il faut avoir soit un disque dur pour la décompacter, soit plus d'un méga de mémoire, soit TWO IN ONE pour la décompacter fichier par fichier car la somme du fichier compacté et du programme décompacté fait plus de 900 Ko. D'où l'impossibilité de décompacter PINBALL dans pas mal de cas.











PHOTOS
ProTOS :RSC
ATARI SHOW : Jacques ROBERT

C'EST MAGIQUE !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°90 dans le lecteur et regardez votre écran :
Celui ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette,

DISQUETTE MAGAZINE

SWEETEL 2

Vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur SWEETEL 2 dans l'article dédié en cahier MULTIMEDIA.

Sachez que ce logiciel a été primé lors de la dernière promotion du salon SOFT QUI PEUT au FUTUROSCOPE de POITIER.

Ce logiciel devait être commercialisé, mais son auteur a préféré vous l'offrir.

Avec ST MAGAZINE, après Noël, c'est toujours Noël !!!

ARBRES 2

Le générateur de plantes ne plante plus sur ST.

Phillipe LAFARGUE nous offre donc un nouvelle version de son indispensable utilitaire pour POV.

Vous allez rire, il vous l'explique lui même en cahier GRAPHISME.

CATALOGUE

La mise à jour de notre catalogue ATARI en FRANCE.

Elle remplace le fichier du mois dernier

EBD POV

Vous en réviez la nuit.

Vous étiez au bord de la dépression du fait de son absence.

Vous pouvez remerciez le ciel, il est enfin là:

LE MODELEUR POUR POV !!!

Allez on vous laisse savourer votre plénitude enfin retrouvée.

Là aussi tout est expliqué en GRAPHISME, sous le titre ?

EBD POV bien sur !

SOLITAIRE CPX

Vous avez un TOS 2.06, 3.06 ou 4.XX, enfin bref vous avez X CONTROL *.ACC.

Vous venez de vous voir offrir gracieusement un jeu de solitaire.

Copiez le directement dans le dossier CPX de votre disquette de BOOT ou votre partition C, et rallumez votre ordinateur, il sera dans votre panneau de contrôle.

DISQUETTE ABONNES

CD ROM

nouvelle version du driver XFS, compatible avec MINT à partir de la V 1,08.

C-ICON

Environ 330 icônes couleur au format RSC.

LAZAZ 2.07

Shell permettant de gérer des archives avec une belle interface 3D. Les formats utilisés sont LZH, ZIP, ARC, ARJ, UUEn/Decode et ZOO.

SWEEPER

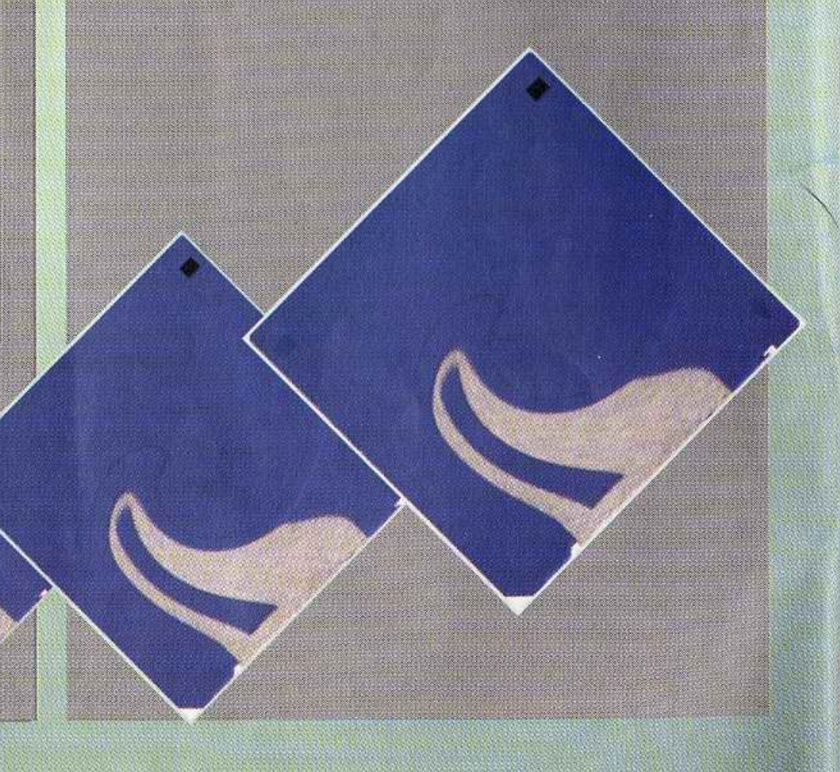
Jeu de démineur qui tient en 26 Ko et qui pourtant est particulièrement soigné. (article en cahier dompub)

XLATOR 2.01

Traducteur multilingue dont J. J. ARDOINO vous parle dans le cahier dompub.

Il traduit l'allemand en angkais.

Vous pouvez même créer votre propre dictionnaire de traduction





MAGASIN : 44, rue du Vertbois - 75003 PARIS M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi de 10h à 18h30
V.P.C.: B.P. 85 - 91700 Ste Geneviève des Bois
Tél. (1) 69 46 00 67 - Fax : (1) 69 25 06 18
du Lundi au Vendredi de 10 h à 18h30



HARDWARE

Falcon 4 Mo open	4990
Falcon 4 Mo + Disque dur 120 Mo	5790
Nombreux TT030	Dispo
ATARI 1040 STE	Dispo
ATARI MegaSTE	Dispo
ATARI TRANSPUTER	Dispo
Medusa T40 ET T60	Dispo
Moniteur monochrome SM144	Dispo
Moniteur Couleur SC1435	Dispo
Moniteur Couleur SVGA	1690

NEWS NEWS

APEX MEDIA 990
(ex CHROMA STUDIO 24)
Animations, dessin, morphing, vidéo

NEON 3D Tél.
Synthese d'images sur Falcon

CD ROM-ROM Seul 590
Branchez un CD ROM IDE sur TOUS vos ATARI

CD ROM COMPLET 1990

COMPIL JEUX TENSTARS 250
10 Jeux : Rick dangerous, super skweek, etc...

MODEM ACEEX 1414 1290
Modem 14400 bauds + minitel
(Destiné à l'exportation)

JAGUAR™

1890 Frs
Version FRANCAISE
avec 1 Manette et 1 Jeu

le CD arrive !!!

DISQUES DURS

170 Mo	Externe ST	**2190**
240 Mo	Externe Falcon	**1990**
540 Mo	Externe Falcon	**3390**

JEUX JAGUAR

Bruce Lee Story	449	Iron Soldier	449
Rayman	499	Checkered Flag	499
Alien VS Predator	499	Kasumi Ninja	499
Doom	499	Brutal Sport Football	499
Syndicate	499	Val d'Isère	449
Zool 2	449	Bubsy Bobcat	449

LYNX + 1 JEU : 490 F - GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 129 F

MUSIQUE

Musicom 2	590
Trackom	590
Crazy Music Machine	349
Crazy to Disk	390
Cubase Lite	790
Cubase Score	4290
Cubase Audio 16	5890
ST Replay 16	990

DESSIN

D2M 1.5	640
Papillon	599
DA's Picture	1190
Raystart 2	990
Raystart 3	1490
Studio Photo Pro	1190
Studio Photo DSP	790
Rainbow	299
Billy Render	350

VIDEO

Video ED 8	1990
Booster Vidéo 30	250
Genlock Falcon	1790
Carte Chili	3490

BUREAUTIQUE

Tosfax Pro 2.5	790
Script 3.5	990
Script 2	399
Papyrus Gold	1290
Atari Works	990
SpeedoGDOS 5	445
Update SpeedoGDOS	290

UTILITAIRE

NVDI 3	**549**
Semprini	249
Data Lite 2	490
Outside	349

Le plein de CD

ExtenDOS Pro	250
Gemini	190
CD Alpha	290
CD Crawly Crypt	250
CD Adult Vol. 1, 2, 3	290
Lohrum Vol. 1, 2, 3	250
Power CD Vol. 1	190
Space and Astronomy	190
Gif Galore	190
DTP Graphiken	Tél.
CD 2000 fontes	499
CD POV	190
CD Bingo/Waou	Tél.

PROGRAMMATION

Devpack DSP	890
Hisoft Basic	890
Lattice C	1690
Assemble + Adebug	890

JEUX

Ishar 3	310
Robinson Requiem	310
Epi-lepsie	290
Moon-speeder	290
Let's play Shangaï	200

HARD

Lecteur interne	390
Lecteur externe	590
Kit Copro MegaSTE	550
Copro Falcon 33 Mhz	450
Souris	120

EXTENSIONS MEMOIRES

Ext 520 STF à 1 Mo	490
Ext tout STF à 2 Mo	890
Ext tout STF à 4 Mo	1490
Ext 520 STE à 1 Mo	190
Ext tout STE à 2 Mo	600
Ext tout STE à 4 Mo	1150

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (aprés acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

OPERATION CARTE POSTALES

ST COMPUTER, un de nos confrères allemands, a lancé une opération «carte postale» dans l'intention d'obtenir un numéro de l'émission COMPUTER CLUB intégralement consacrée à l'ATARI sur la chaîne de télévision WDR.

Résultat des courses : plus de milles réponses et l'émission au bout qui à ainsi permi de faire connaître CUBASE AUDIO 16 ou APEX MEDIA à des millions de téléspectateurs.

ST MAGAZINE se penche sur une action du même type vis à vis de certains de nos médias qui ont un peu trop tendance a écraser tout ce qui porte le nom d'ATARI.

Préparez vous donc à sortir vos stylos prochainement.

DIGITAPE AUDIO : LE RETOUR

Ca y est DIGITAPE AUDIO, le superbe logiciel allemand de direct le disque multipistes, vient de rescusciter.

Après le fermeture de TRADE IT, son éditeur, DIGITAPE n'avait pas donné signe de vie. C'est aujourd'hui chose faite. Nous venons d'apprendre que son dévellopement est reparti. La version actuellement disponible est la 2.4. Vous pouvez l'obtenir chez :

COMDES, COMMUNICATION & DESIGN
Walramstr. 35
65183 WIESBADEN
ALLEMAGNE
tel. 6 11 45 12 36

TWILIGHT EN FRANCE

Le plus bel économiseur d'écran sur ATARI est enfin distribué en FRANCE par le biais de la société CONCEPT INFORMATIQUE.

Faites mentir l'idée reçue qu'un économiseur d'écran, si beau soit il, ne peut pas être rentable pour cause de piratage et précipitez vous chez votre revendeur pour l'acquérir.

Tous ceux qui ont eu la chance de pouvoir le voir à l'ATARI SHOW de PARIS sont resté coi devant la qualité de sa réalisation.

LA GASTRONOMIE EN FRANCE

La gastronomie n'est pas l'apanage des dévellopeurs français (LA CUISINE). Après les anglais (RECIPE), c'est au tour des allemands de s'y adonner avec OFFICE GASTONOMIE LÖSUNG d'IDEART SOFTWARE + SYSTEME.

Cette fois ci le logiciel est directement dirigé vers les professionels de la restauration. Il fonctionne par modules un système de plus en plus utilisé outre RHINde par ses possibilités d'évolution et de solutions «à la carte».

Gérer les tables de sa salle de restaurant devient ainsi un jeu d'enfant avec la possibilité d'en rentrer les plans dans le logiciel.

Parmi les modules on trouve INVITES, RESERVATION, BANQUE, PRODUITS, CAISSE, TRAVAIL, CREDITS, DEBITS...

Vous pouvez obtenir la version de démo à l'adresse suivante :

IDEART SOFTWARE + SYSTEME
Löberstr. 8
35390 GIESSEN
ALLEMAGNE
tel. 6 41 79 23 23

DES NOUVELLES DE LA NOVA

Les cartes NOVA sont heureuse de vous annoncer la venue de leur grande soeur :

la SUPERNOVA PLUS (on se demande quel superlatif vont ils pouvoir rajouter à un éventuel modèle supérieur).

Elle comporte 4 mégas de RAM et vous offre du 1152*864 en 32 bits (rien que ça !) ou du 1408*1056 en 256 ou true color 16 bits.

ATARI / SEGA : SUITE

L'accord ATARI / SEGA commence à porter ses fruits puisque cinq des jeux SEGA devraient être portés sur JAGUAR durant l'année 1995. On ne sait pas encore lesquels, mais en tout état de cause, ce portage est la réalisation d'un vieux rêve des TRAMIELS... et des utilisateurs de consoles ATARI.

On se souvient qu'ATARI, il n'y a pas si longtemps, avait intenté un procès à SEGA et NINTENDO pour «monopole abusif de héros». Proçès perdu bien entendu (il ne faut quand même pas trop croire au père Noël : depuis quand un auteur serait il obligé de partager ses créations avec ses concurrents !), mais comme de l'autre coté SEGA ne s'était pas géné pour piocher allègrement dans les brevets ATARI sans pour autant payer de royautés, il était inévitable qu'un accord finisse par arriver. C'est fait et visiblement tout le monde est content. Reste à savoir maintenant à qui profitera le plus cette entente

SATURNE PARTY III

Les 15, 16 et 17 avril 1995, se déroulera une méga party, peut être même la plus grande party mondiale, au PARC FLORAL DE PARIS. C'est en tout cas dans cette optique que les organisateurs ont lançé cette troisième édition.

Jugez plutôt:

- 8000 personnes attendues
- bar 24h/24h avec pizzas, boissons sandwichs...
- plusieurs écrans géants
- équipement HIFI pro
- laser & light show
- salle de repos
- salon informatique à proximité
- compétition de SENSIBLE SOCCER et DOOM en réseau
- compétitions surprises
- projections de Mangas

et surtout
200 000 F de prix

Une compétition FALCON est prévue, alors que tous les demomakers sur FALCON s'attellent à leur claviers et prouvent une fois de plus que l'ATARI est une machine fascinante.

Mais par pitié, exploitez la puissance sonore du FALCON au lieu de vous contenter de faire du *.MOD façon AMIGA !!!

SATURNE PARTY 3
23, rue des Beaux Regards
77450 ESBLY
FRANCE
tel. (33) 60 04 05 52
BBS (33) 49 63 04 39

UN SALON ATARI AU CANADA

Toujours en avril 1995, les 1 & 2 cette fois, le ACA 95 se déroulera à TORONTO.

De quoi s'agit'il ? D'un salon ATARI qui n'avait pas eu lieu depuis 1992.

Pour cette édition, les organisateurs semblent de démener puisqu'il y aura non seulement les traditionnels stands pour dévellopeurs, éditeurs, revendeurs... mais également des séminaires dans un auditorium de 2400 «pieds» carrés (eh oui !, au CANADA on mesure en feet et pas en mètres). L'espace réservé aux exposants fait 5000 «pieds» carrés répartis en quatres salles dont une onsonorisée dédiée aux logiciels musicaux.

Combien coute un stand ?

- éditeurs, revendeurs et autres applications commerciales :

230$U.S. comprenant un espace de 8' x 10' (toujours en pieds), le transport aéroport/station de bus ou gare vers le salon, l'électricté, 3 tables, 6 chaises, un tarif préférentiel à l'hotel, un accès à une salle VIP... Vous avez également droit au KIT salon comprenant lui un plan du salon (heureusement), de la ville, un badge (super !), un pack touriste...

- auteur de shareware et «petits» dévellopeurs

115$ U.S. comprenant un demi stand, l'électricité, 2 tables, 4 chaises, un tarif p^référentiel à l'hotel, un accès à la salle V.I.P. et le kit salon décrit plus haut.

Coté visiteurs, il vous en coûtera 6$ (U.S. ?) pour une journée et 10$ pour le week end. Pour une nuit au NOVOTEL, il vous faudra débourser 68$ U.S. par personne. Chaque acaht de ticket d'entrée vous

fera participer au tirage du grand prix dont nous ne connaissons pas encore la teneur.

Parmis les pays déjà représentés, on trouve l'ANGLETERRE, l'ALLEMAGNE, TAIWAN et l'ALASKA. Et la FRANCE ? Visiblement pas encore, mais au vu du succès de l'ATARI SHOW de PARIS, nul doute qu'ils seront nombreux à être convaincus de l'utilité de se déplacer dans un salon de ce type.

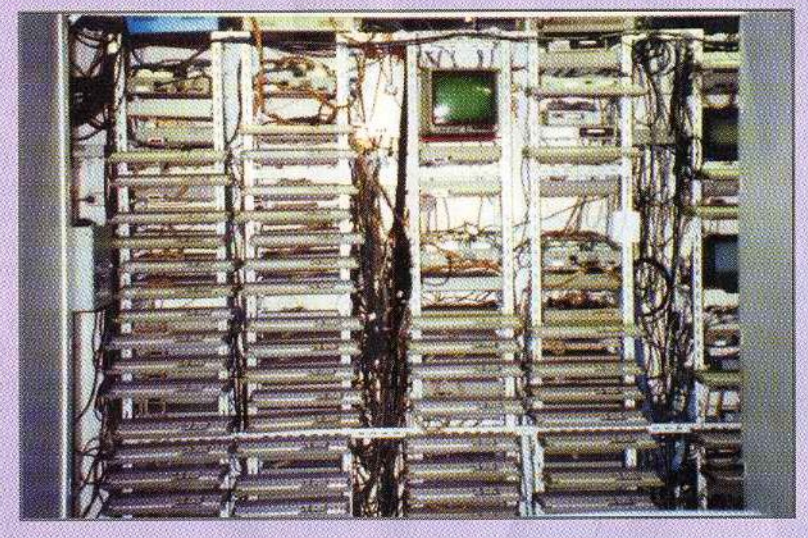
renseignements:
Michael SNAPE
QAPLA' COMMUNICATIONS
2623 KEELE St. Apt. # 101
TORONTO
ONTARIO M6L 2P2
CANADA
tel (416)/614-1223

LES TRANSPUTERS KODACK

On les a peut être retrouvés ! En fait ils ne seraient pas sous une bâche comme nous le supposions le mois dernier, mais dans une armoire secrète dans les locaux KODACK à PHILADEPHIE..

Témoin cette photo prise par un correspondant à l'insu même de KODACK et qui ne préfère pas dévoiler son identité, on comprendra pourquoi.

On discerne bien les claviers de type ST. Le plus étonnant, c'est que ces machines sont toujours cablées visablement prêtes à l'emploi.



Si vous avez d'autres infos sur des utilisations d'ATARI ou de prototypes d'ATARI, dans des applications peu ordinaires, n'hésitez pas à nous les signaler par courrier ou mieux en BAL *.RED sur le 3615 STMAG.

LE 3615 STMAG

Répond aux questions qui lui sont adressées maintenant. Non, non, ce n'est pas un gag mais la réalité pure et simple et en plus si vous tapez *.INF vous trouverez à nouveau régulièrement des infos sur l'univers qui nous passionne tous, à savoir l'ATARI.

DESCENTE DE POLICE

La Police Judiciaire a ouvert, en septembre dernier, une nouvelle section, le Service d'enquêtes sur les fraudes aux technologies de l'information (Sefti), dirigé par le commissaire Daniel Padouin. But déclaré de ces limiers de pointe : traquer le piratage et les malversations informatiques et télématiques. Mais aussi donner un coup de main aux autres services de police, parfois bloqués par des problèmes technique. Exemple : la victime d'un meurtre stockait son carnet d'adresses sur un agenda électronique protégé par un mot de pase. Grâce à ses relations avec les fabricants de matériel, le Sefti a pu déverrouiller la machine.

L'installation du Sefti a coûté 2,5 millions de francs en locaux et matériel. Une somme relativement modeste au vu des dépenses somptuaires de notre Etat pharaonique, mais importante dans le maigrelet budget de la police. Cette dépense est-elle justifiée ? La France est-elle donc menacée de submersion par des pirates ? Méfiance : après tout, une méthode bien connue consiste à crier au loup pour réclamer des allocations budgétaires et les planques afférentes (exemple flagrant, les Cellules anti-racistes, au nombre d'une centaine, pour vingt-huit actes racistes recensés en France en 1993).

Mais dans le cas présent, le Sefti a déjà fait la preuve de son utilité. Une trentaine d'affaires lui ont été confiées depuis sa création toute récente. Comme tous les pays industrialisés, la France connaît une croissance des délits informatiques. La contrefaçon de logiciels est plus simple que celle de vêtements, faire un jeu d'écriture dans un fichier comptable est plus rapide que percer un coffre, vendre un mot de passe ou les informations qu'il protégeait est moins risqué qu'attaquer d'une banque. On estime à 11 milliards de francs le coût de la malveillance informatique pour les entreprises françaises en 1993. La pénétration croissante de l'informatique et le manque de sécurité de la plupart des micro-ordinateurs ne pourront qu'amplifier ce phénomène. S'y ajoutent les problèmes de circulation d'argent à blanchir, où les trafiquants diluent l'argent sale dans des masses de virements informatiques qui transitent par des banques luxembourgeoises ou suisses, lesquelles, pratiquant le secret bancaire, sont des barrières aux enquêtes.

En fait, la douzaine de personnes du Sefti pourrait fort bien se retrouver submergée par les affaires à résoudre, ce qui est somme toute normal dans un monde envahi par l'informatique. Ombre au tableau : il existe un risque de voir des décideurs politiques, peu au fait des problèmes techniques, se mettre à paniquer devant l'ampleur croissante du problème et prendre des mesures dévastatrices pour les libertés publiques. C'est ce qu'a tenté de faire le gouvernement Clinton récemment avec le Clipper (une puce de cryptage prévue pour permettre à la police d'espionner les communications).

MUSCLE ARTIFICIEL

Des chercheurs du Centre des technologies microélectroniques (un institut de Caroline du Nord, aux Etats-Unis) ont créé une membrane fabriquée selon les techniques de la microélectronique, qui peut se contracter et exercer un effort comme un muscle.

La membrane est composée de millions de cellules rectangulaires de quelques micromètres de côté. Chaque cellule est en fait un petit condensateur formé de deux segments de plastique souple (du polyamide) sur lesquels est dépose du chrome conducteur. Lorsque le condensateur est chargé, les segments souples sont attirés l'un vers l'autre par l'attraction électrostatique, et la cellule se contracte. La membrane entière se contracte donc lorsqu'une tension est appliquée. L'effort développé est la somme de ceux fournis par les millions de cellules, et devient vite important.

Un prototype, une fibre d'un centimètre composé de 1,5 millions de cellules, se contracte de 3 millimètres (30 % de sa longueur) en développant 0,4 gramme d'effort sous une tension de quelques volts.

La fabrication est assez aisée et peut donner naissance à des membranes ayant à peu près n'importe quelle forme, ce qui en multiplie les applications possibles. Des machines déformables aux micro-robots, les ingénieurs ne manquent pas de vieux rêves. Mais même sans aller chercher dans la science-fiction, cette technique a des applications importantes qui pourraient envahir le marché. Une étude est en cours pour produire un système basé sur ces membranes qui remplacerait les solénoïdes (un électroaimant attirant une tige coulissante) sous un volume et un poids 100 à 1000 fois inférieurs.

APPLE & BANDAÏ

Selon la presse japonaise, Apple et Bandai, le plus gros fabricant de jouets du Japon, ont signé un accord pour réaliser conjointement une console de jeux basée sur le PowerPC. Sans doute s'agira-t-il du PowerPC 605, dont IBM vient d'admettre l'existence, et qui comporte des circuits spécialisés pour le graphique 3D (l'Américain 3DO, autre client potentiel du 605, compte d'ailleurs sortir une carte d'extension basée sur le PowerPC pour sa console).

La future console comportera un lecteur de CD-ROM et sera orientée vers l'éducation et les jeux, c'est-à-dire un marché déjà convoité par 3DO et le CD-I de Philips. Le journal japonais Nippon Kogyo Shimbun affirme que la machine sera lancée l'été prochain et coûtera moins de 500 dollars.

BONN-ALLEMAGNE : PROTOS 94

26 & 27 NOVEMBRE 1994

C'est un euphémisme de dire que l'Allemagne est la terre de prédilection de l'ATARI. Anciennement terre d'accueil de l'ATARI MESSE, plus gros salon dédié à l'ATARI, c'est elle qui, après la fermeture d'ATARI DEUTCHLAND, a été la première à perpétuer ces rencontres autours de notre plate-forme préférée avec l'ATARI POWER SHOW 93. De fil en aiguille, beaucoup d'autres salons ont émergé ça et là outre RHIN et on en était à se demander si cette dispersion ne risquait pas d'empêcher la venue d'un gros salon de type ATARI MESSE. Aujourd'hui la réponse est sans équivoque: Non ! Le proTOS qui vient de se dérouler à BONN prouve une fois de plus que, même sans antenne officielle, le monde ATARI est capable de s'organiser de lui-même et de perpétuer ce marché très bien implanté comme nous allons le voir par la suite.

La première surprise, c'est le lieu du déroulement du salon : un immense bâtiment de verre à l'architecture «cathédralesque» dont tout le rez de chaussé est occupé par la nouvelle ATARI Messe (MESSE veut dire foire et non messe comme on pourrait le croire). Les organisateurs faisaient des pronostics de 25 000 visiteurs, à première vue ceux-ci semble s'avérer exact. Il y a une foule énorme massée autours des stands.

Un coup d'oeil sur liste de ceux-ci ne trompe pas : ils sont tous là ! DMC, APPLICATION SYSTEM, STEINBERG, SOUNDPOOL, R.O.M., TRIFOLIUM, COMPOSCAN, MAXON, BLOW UP, CRAZY BITS, DIGITAL ARTS, HARD AND SOFT, JOBIS, MW ELECTRONIC, BEHNE & BEHNE, OVERSCAN, GALACTIC... soit 72 exposants au total.

Hormis un américain, tous sont allemands, d'ailleurs il n'y a que de rares visiteurs français. ST MAGAZINE, START MICRO, RSC, LEXICOR FRANCE, TURTLE BAY, 0X0 CONCEPT et APAK semblent être les seuls à s'être déplacé officiellement.

Tant pis pour les autres, ils ont non seulement loupé l'évènement ATARI de l'année mais aussi des affaires incroyables du point de vue matériel.

Ca et là on pouvait voir des montagnes de cartons empilés. Dans ces cartons ? Quasiment toute la gamme de machines produites par ATARI en neuf et à des prix défiant toute concurrence.

Un écran 19 pouces monochrome TTM 194 pour 1500 F ça vous dit ? Une console ATARI 7800 pour 52,50 F, un moniteur monochrome SM 146 ou couleur SC1224 pour 693,00 F, un PORTFOLIO pour 343,00 F, un 1040 STE à 1043,00 F, un MEGAFILE 44 à 1393,00 F, le MEGA STE 4 pour 3143,00 F...

Mais ce n'est pas, tout tenez vous bien : il était même possible de se procurer une station TRANSPUTER ATARI ATW800 dont nous vous parlions le mois dernier pour 2000,00 F.

La question qui brûle les lèvres à toute l'équipe est de savoir d'où vient tout ce matériel alors qu'en FRANCE il est très difficile d'acheter un TT ou un moniteur monochrome neuf ?

Après discussion avec la société hollandaise (ACN) qui tenaient les stands, il s'agit de stocks récupérés un peu partout dans le monde et rassemblés pour être de nouveau redistribués vers les pays demandeurs.

Les revendeurs français présents au salon ayant ouvert grand leurs oreilles, nous devrions en toute logique pouvoir acquérir enfin de nouveau ce matériel dans notre pays et pourquoi pas avec des conditions similaires à l'ATARI SHOW de PARIS.

Mais passons aux autres stands :

LES MACHINES

Ca y est il est là ! Quoi le nouvel ATARI ? Presque : le nouveau compatible ATARI à savoir l'EAGLE. On y croyait plus et pourtant il tourne et, ce qui ne gâte rien, à la perfection dans un superbe boîtier noir de type NEXT.

De quoi se compose l'EAGLE ?

L'EAGLE possède une particularité assez étonnante. Il peut se voir adjoindre des cartes avec n'importe quel processeur grâce à l'EAGLE CHANNEL. Selon le constructeur, on peut donc ajouter des extensions avec des processeurs MOTOROLA comme le POWER PC, ou INTEL comme le 486, ou encore DEC ALPHA. Il s'agirait donc de la première machine réellement multistandards.

Le système de base est livré avec un 68030 à 50Mhz qui sera mis à jour gratuitement en 68040 cadencé à 64 Mhz lorsque cette version sera terminée. Coté vidéo, vous avez une carte true color ET 4000 (comme sur MEDUSA) et coté ram 4 mégas en standard.

Le prix est très alléchant puisque pour environ 13 500,00 F vous pouvez emporter cette configuration chez vous.

Qu'en sera t'il au niveau des performances ?

Les rapports annoncés coté 680XX semblent en deçà du MEDUSA, si on regarde le tableau ci-contre, on s'aperçoit que les performances annoncées avec le 68060 pour l'EAGLE sont les mêmes qu'un MEDUSA à base de 68040. Reste à savoir maintenant quels types de tests servent aux comparatifs. Il peut y avoir une autre explication à cela. Il semble que MOTOROLA fournisse des cartes d'adaptation pour clipser un 68040 ou un 68060 sur une carte mère à base de 68030. La puissance à ce moment-là est tout de même amoindrie par rapport à une réelle architecture pour ces processeurs. Il est tout de même fort peu probable que GE SOFT ai choisi cette option qui détruirait une bonne partie de l'intérêt de l'EAGLE.

Peter KONRADY, le manager de GE-SOFT nous a annoncé que plusieurs importateurs virtuels étaient sur le coup pour la FRANCE. On ne devrait donc pas trop attendre pour avoir la réponse.

Coté DSP GE-SOFT annonce également une carte 100% compatible FALCON dans les mois qui viennent (avec le DMA).

ET LE MEDUSA ALORS ?

MEDUSA SYSTEM avait également un stand et montrait son modèle à base de 68060: le MEDUSA T60 comme son nom l'indique.

Comme on pouvait s'y attendre c'est vraiment très très rapide. Le MEDUSA est toujours à l'heure actuelle l'ATARI le plus puissant qui soit. Certes son prix est plus élevé que l'offre EAGLE, mais ce dernier n'en est encore qu'à la version 68030 et ses performances, comme énoncées plus haut, sont tout de même inférieures à la création de Fredi ASCWANDEN.

Par contre il semblerai que la carte DSP pour MEDUSA, en cours de création, ne possède pas le circuit sonore du FALCON. Pour un musicien, le port DSP est suffisant puisqu'il permet, via une interface type FDI de se connecter à un DAT pour phagocyter ses convertisseurs, mais pour l'utilisateur lambda c'est un moins par rapport au clone de GE-SOFT. Mais vous me direz qu'à ce prix, cet utilisateur n'achetera sans doute pas de MEDUSA.

Il s'agit d'une machine destinée aux professionnels pour qui toutes les minutes gagnées journellement sont d'une importance capitale. Ce n'est donc pas étonnant de voir beaucoup d'entre eux se diriger vers la machine la plus rapide et là c'est évidement le MEDUSA qui prime sur l'EAGLE pour le moment.

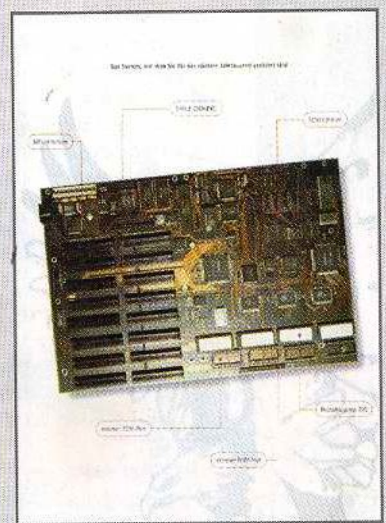
EAGLE: LES CARACTERISTIQUES

EAGLE

die Idee das Konzept die Lösung

68030 / 32 Mhz facteur 2,5 par rapport au TT
68040 / 64 Mhz facteur entre 4 et 5 par rapport au TT
68060 / 64 Mhz facteur entre 7 et 8 par rapport au TT

BUS (en standard)
ACSI, SCSI (4MB DATA TRANSFERT), 4 ports séries, parallèle, LAN, VME, MIDI, ROM en interne à 32 Mhz, ROM en externe aux spécifications ST/TT.



BUS SYSTEM EAGLE CHANNEL
Full range bus avec tous les signaux. 8 slots extensibles à 12.

MEMOIRE
Jusqu'à 256 mégas de TT RAM et 14 mégas de ST RAM.

CLAVIER
TOS compatible ou MF2

CARTE DSP 56001 avec circuit sonore compatible FALCON
En cours de développement.

Garantie 1 an pour toutes pièces non mécaniques.

LES TOWERS SE RAMASSENT A LA PELLE

Des boîtiers TOWER partout à ne plus avoir où mettre la tête. Chacun y va de sa solution et comparer les prix devient très difficile tant chaque configuration est différente. La palme du stand le plus imposant revient à **JOBIS** avec le boîtier tour le plus cher, mais aussi le plus beau et sans doute le mieux conçu. Vient ensuite celui d'**HARD AND SOFT**, bon marché dans sa configuration de base mais vite plus onéreux avec toutes les options. Le **ROLF ROCKE COMPUTER** qui, à ,l'instar du LIGHTHOUSE, récupère votre clavier de FALCON mais de façon beaucoup plus réussie, le stand **DIGITAL DATA DEICKE** qui propose une pléthore de solutions dont un capot DESKTOP très réussi à un prix canon (696F sans clavier) et surtout deux stands **LIGHTHOUSE** et **WIZZTRONICS** qui montraient des enfin des RACK 19 pce pour intégrer des FALCON. Les musiciens et studio d'enregistrement apprécieront.

LE SON DOMAINE PRIVILEGIE DE L'ATARI

Les applications musicales ont toujours été l'apanage de l'ATARI, mais depuis la venue du FALCON le son est venu s'y ajouter.

Champion toutes catégories, **STEINBERG** présentait CUBASE AUDIO 16 ainsi que le tout nouveau AUDIO SPEKTOR logiciel d'analyse sonore pour FALCON équivalant à environ 100 000,00 F de matériel. Il n'est pas encore disponible, mais cela ne devrait tarder. Concernant AVALON 3, le programme n'est toujours pas finalisé mais devrait être présenté au salon de la musique de FRANFORT en même temps qu'un nouvelle version de CUBASE AUDIO 16.

SOUNDPOOL est le fabricant de FA8 et FDI pour STEINBERG. Il distribue également lui-même ces produits mais avec une peinture verte (beaucoup plus jolie soit dit en passant) et environ 30% moins chère que chez STEINBERG. La peinture rouge doit être très onéreuse en ALLEMAGNE. Mais SOUNDPOOL ne fait pas que des extensions. Ils proposent également toute une série de programmes très performant dans le domaine du son et de la musique comme AUDIOMASTER (mastering de CD), AUDIO TRACKER (multipistes avec options vidéo en cours de développement), MACHINA MUSICA (séquenceur, harmoniseur), FREESTYLE (arrangeur)et GUITAR DREAMS (travail et analyse du jeu de guitare, séquenceur...).

Pour revenir sur le coté extensions, SOUNDPOOL vous propose également un PATCH BAY audio 8 IN 8 OUT pour environ 3 500,00 F ainsi que SRC convertisseur de fréquence pour moins de 2 000,00 F.

AZKENTE, l'éditeur de modules pour CALAMUS SL sort CURE AUDIO, véritable CALAMUS du son. Même interface et fonctionnement par modules, CURE AUDIO est très prometteur. Test de la version de base le mois prochain. Vous verrez également dans les photos de cet article, des tapis de souris et un boîtier plastique contenant une disquette avec 41 fontes pour CALAMUS du même éditeur.

ADA sort enfin ce que beaucoup de musiciens attendent : un convertisseur S/PDIF avec 4 IN et 4 OUT.

CATCH COMPUTER est le fabricant de SOUND LIFTER qui effectue un «lifting» du circuit analogique de votre FALCON histoire de trouver une linéarité un peu plus régulière. C'est aussi l'auteur de la POWER UP FALCON carte accélératrice 32 Mhz pour FALCON et la POWER UP TT de type CaTTamaran donc cadencée à 48 Mhz.

Hans Joachim MüLLER, c'est l'auteur de VOXX, le vocodeur pour FALCON présenté, en cours de développement, l'année dernière à l'ATARI POWER SHOW. Cette année il récidive mais avec THE SYNTHETIZER, logiciel qui transforme votre FALCON en synthétiseur à table d'onde (système PPG).

GALACTIC n'en finit pas de nous étonner avec la série DIGIT au point qu'on ne comprend toujours pas pourquoi elle n'est toujours pas importée en FRANCE.

WINREC vous connaissez forcément si vous avez un FALCON car il est censé vous avoir été livré sur le disque dur (ah vous l'avez acheté OPEN ? alors tant pis pour vous !). Depuis il a fait pas mal de chemin au point que le statut de shareware ne lui convenait plus vraiment. Maintenant c'est **MAXON** qui le distribue, ça s'appelle WINREC PRO et en plus il a un petit frère WINREC CUT qui sert à monter vos enregistrements issus de WINREC PRO. Test dans le prochain numéro.

GRAPHISME & PAO : DEUX AUTRES ATOUTS DE L'ATARI

Personne n'osera plus contester le savoir faire de **DIGITAL ARTS** et la qualité de leurs logiciels. Mais la bombe DA'S LAYOUT TRUE COLOR dépasse tout ce qu'ils ont produit jusqu'à présent. Patrick BONNET, notre spécialiste en la matière, vous détaille toute la puissance de ce logiciel en cahier PAO.

L'autre surprise sur ce stand était la présence de Reinhard EPP auteur de RAYSTART 3. En effet, RAYSTART 3 est maintenant distribué par DIGITAL ARTS ce qui ne peut que renforcer l'image de ce logiciel de raytracing très puissant.

Si je vous APEX MEDIA, vous me dites ? **COMPOSCAN** bien sur ! Ce logiciel faramineux repousse encore les limites du FALCON. On en parlait le mois dernier, on en parle dans l'ATARI SHOW et on le testera le mois prochain. Inutile donc de faire de la redondance ici. COMPOSCAN c'est aussi VIDEO MASTER un logiciel d'acquisition vidéo qu'on aimerait bien voir distribué chez nous et THAT'S WRITE 4, un traitement de texte de plus pour ATARI.

TEAM COMPUTER propose deux petits bijoux. ARABESQUE 2 pendant de COREL DRAW sur ATARI. L'interface est sublime et ça à l'air très puissant. On n'a qu'une hâte : le voir arriver à la rédaction !

L'autre verroterie, c'est NEON 3D. Raytraçeur de son état. NEON 3D s'offre le luxe d'utiliser le DSP sur FALCON (pauvre utilisateur de la version PC qui n'y ont pas droit). Là aussi interface à toutes épreuves et puissance au rendez vous. Seule ombre au tableau un prix un peu élevé (on parle de 5 000,00 F). Notre CLOE national coûtera dans les 700,00 F et m'a l'air presque aussi puissant. Par contre coté marketing, TEAM à fait très fort en proposant une cassette vidéo de 20 mn de film en image de synthèse au rendu impeccable réalisée intégralement avec NEON.

ADEQUATE SYSTEM sont les développeurs des nouveaux modules pour CALAMU SL comme PAINT, FILTRE et CHEMIN DE FER. DMC, lui, propose le nouveau CALAMUS SL à utiliser avec ces modules ainsi que la version NT.

CRAZY BITS, ce sont les auteurs de PIXART. Depuis l'année dernière ils ont repris leur logiciel qui a bien évolué comme vous pourrez le remarquer dans le cahier graphisme. Distributeur des tablettes à pression WACOM, ils proposent également la petite dernière à moins de 1 500,00 F. Enfin la pression abordable.

DIVERS

TRIFOLIUM est le nouveau distributeur de MIDNIGHT et comme MIDNIGHT en est à une nouvelle version, ça tombe bien. Pas mal de modules en plus (cela en fait 64 au total) et 23 fonctions supplémentaires pour les programmeurs de modules.

WOLLER & LINKGBR atomise votre ATARI. Non je plaisante ! Leur création n'est ni plus ni moins qu'une horloge atomique pour n'importe quel ATARI. Qu'est ce que c'est que ce truc ? Une horloge atomique est une horloge qui est perpétuellement à l'heure car elle capte celle-ci sur un émetteur allemand qui lui est conçu pour ne pas perdre une seconde durant les siècles qui passent. Connaissant les problèmes d'horloge ATARI qui ont souvent tendance à prendre du retard, cette extension arrive à point nommé pour nos machines. Idéal pour des applications pointues (télématique, automatisation, backup automatique...). Elle se présente sous la forme d'un petit réveil à quartz à brancher sur le port JOYSTICK et elle est livrée avec tous les outils de développement nécessaires. Son nom ? DCF77TIME !

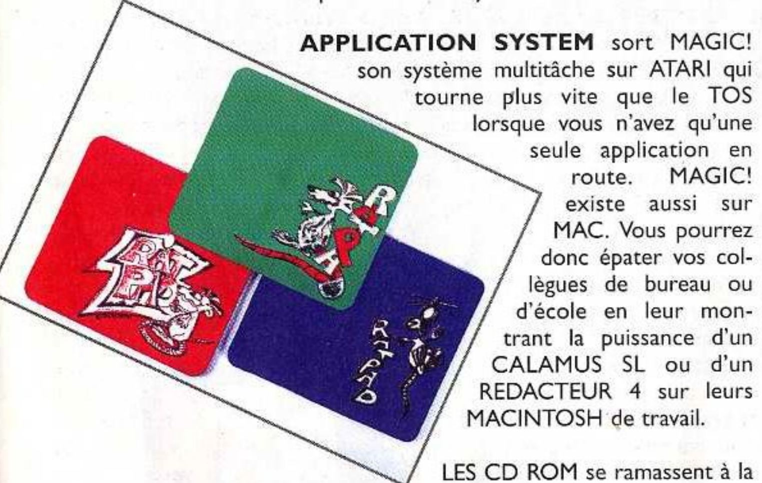
DELIRIUM ARTS développe les modules pour TWILIGHT à la vitesse de la lumière et toujours avec le même qualité visuelle. Exemple le module qui affiche des pingouins avalant une substance de votre choix avec leur aptitude à digérer cette même substance paramétrable. C'est traité très «cartoon» et on ne peut pas s'empêcher de tester tous les liquides mis à disposition (COCA COLA, lait, méthanol...).

BLOW UP c'est PSI testé plus loin, la carte graphique pour FALCON BLOW UP mais aussi GUTEMBERG un nouveau traitement de texte (un de plus !) qui a la particularité de pouvoir écrire selon un tracé vectoriel. La version que nous possédons n'est pas encore finalisée, on vous en parlera donc plus tard.

R.O.M. SOFTWARE ? PAPYRUS bien sur, avec un show déjà présenté au CEBIT il y a deux ans qui permet aux fanas des salons ATARI de voir et revoir les belles danseuses à demi nue «égyptianisées» évoluer gracieusement devant leurs yeux. A part cela PAPYRUS 4.0 gère la couleur et donc charge des images du même type, mais il faudra bien attendre deux mois avant de pouvoir l'acquérir.

OVERSCAN présente MULTIGEN GENLOCK genlock pour TT, FALCONGEN idem

pour FALCON, SCREENBLASTER III, CD ROM ROM qui permet de mettre un CD ROM MITSUMI sur n'importe quel ATARI et OVERLAY 2 qu'on attend toujours en FRANCE.



APPLICATION SYSTEM sort MAGIC! son système multitâche sur ATARI qui tourne plus vite que le TOS lorsque vous n'avez qu'une seule application en route. MAGIC! existe aussi sur MAC. Vous pourrez donc épater vos collègues de bureau ou d'école en leur montrant la puissance d'un CALAMUS SL ou d'un REDACTEUR 4 sur leurs MACINTOSH de travail.

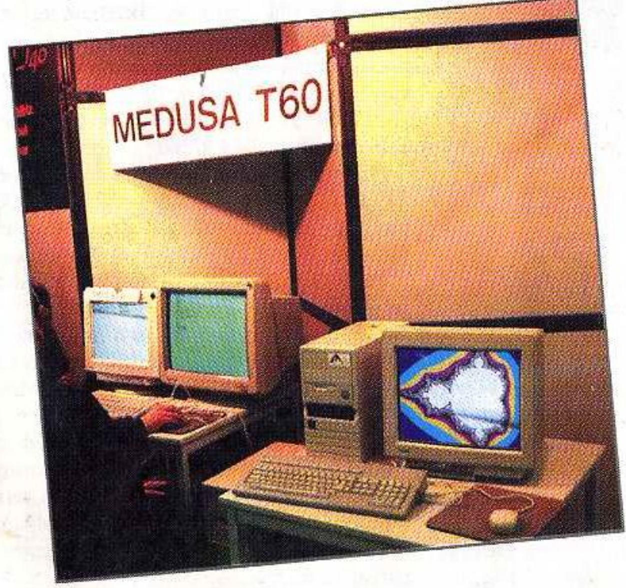
LES CD ROM se ramassent à la pelle maintenant. On ne sait plus où donner de la tête, mais signalons les DTP GRAPHIKEN de **MX SOFTWARE** sur lesquels vous trouverez des «cliparts» en CVG, EPS, PCX et IMG pour CALAMUS SL ou autre logiciel de mise en pages.

On trouve également le **WHITELINE CD ALPHA,** certainement la palme des CD ROM ATARI de l'année. Jean Jacques ARDOINO vous le détaille en cahier DOMPUB.

Qui a dit que les allemands ne jouaient pas ? Si ils jouent, mais pas à la baston ! Plutôt aux jeux de réflexion. A ce titre GOLDEN ISLAND de **DELTA LAB** est un bel exemple de jeux FALCON «intelligent».

REBEL SOFTWARE annonce CROWN OF THE CREATION 3D, de type X-WINGS qui tourne en TRUE COLOR sur FALCON et n'utilise que le DSP (GASP !, ça va être dur d'attendre).

Coté **JAGUAR**, des stands difficiles à approcher en raison du succès obtenu par la console d'ATARI. En écartant les spectateurs, j'ai tout de même pu apercevoir IRON SOLDIER en avant première et c'est aussi bien qu'on nous l'annonce : fluidité exemplaire et bonne utilisation de la puissance de l'engin.



AU FINAL

Un salon plus que réussi avec pas mal de nouveautés et qui marque incontestablement le ressaisissement du monde ATARI. Cette tendance se confirme également chez nous ce qui est bon signe. Et puis il y les deux MEDUSA et l'EAGLE maintenant, la gamme est donc reconstituée coté professionnel.

TURIN-ITALIE : ATARI DAYS

11 & 12 DÉCEMBRE 1994

Le premier salon italien dédié au système ATARI est à rapprocher de l'ATARI POWER SHOW 93. Organisé cette fois par un éditeur, EDIZIONI EMMESOFT, il se déroulait dans un club à la périphérie de TURIN. Peu d'exposants, une seule salle mais il faut savoir qu'après la fermeture d'ATARI ITALIE, la situation semble avoir été dramatique. Le pays d'OLIVETTI ne possède quasiment plus de revendeur spécialisé ATARI. Tous les achats, pour ainsi dire, s'effectuent par correspondance.

Pour redonner vie à un marché qui malgré tout possède quand même une certaine importance, Mario GREPPI des EDIZIONI EMMESOFT lance un nouveau magazine VOCI DI CORRIDOIO tiré à 10 000 exemplaires, vendu en kiosque et dont vous trouverez la couverture et le sommaire dans les pages dédiées aux magazines étrangers. Ce salon peut donc être également considéré comme un lancement de la VOCI DI CORRIDOIO.



MUSICA

Malgré une situation très difficile, citée plus haut, l'ATARI semble avoir conservé beaucoup d'émules dans le domaine musical. Il était assez étonnant dans un salon de cette taille de trouver quatre gros stands suréquipés en matériel musical et audio. STEINBERG, EMAGIC, WIZARD MUSIC et BIT & SOUND.

Comme au proTOS, **STEINBERG**, parmi toute sa gamme, présentait AUDIO SPEKTOR qui devrait très bien se vendre tant son rapport qualité/prix est imbattable à l'instar de CUBASE AUDIO 16. EMAGIC offrait des démonstrations également de tous ses produits dont le LOGIC AUDIO, un logiciel extrêmement puissant comme le relate François AUBOUX dans son CAHIER MUSIQUE.

WIZARD MUSIC est une société fondée par Jürgen SCHWIETERING un ancien ingénieur de STEINBERG et plus précisément coauteur d'AVALON. Une brève discussion au sujet de ce dernier révèle que le retard de sortie d'AVALON 3.0 est dû au fait qu'il s'agit pour STEINBERG d'un produit de prestige. Vraisemblablement celui-ci ne brigue pas des ventes phénoménales, mais par contre risque beaucoup de fait du piratage et si un CUBASE piraté se vend quand même dans des proportions importantes, AVALON 3.0 risque de coûter beaucoup pour pas grand-chose. Alors si vous voulez ce programme qui semble fabuleux d'après tout ceux qui l'ont approché, je vous conseille d'écrire à STEINBERG ou MMS pour leur signifier votre envie de l'acquérir.

ATARI
DAYS
TORINO
10-11 Dicembre 1994
Prima manifestazione italiana dedicata ai prodotti hardware e software per il mondo Atari
Per informazioni e prevendita biglietti:
Edizioni Emmesoft

Revenons donc à WIZARD MUSIC. Quels sont ses produits ? Pour l'instant un seul terminé : VOICE WIZARD. A quoi sert il ? A faire du karaoké. Il faut savoir que c'est une mode extrêmement répandue en ITALIE. On trouve même des concerts à base de KARAOKE. Au vu de ce phénomène, Jürgen SCHWIETERING s'est donc lancé dans un produit tournant sur tous les ordinateurs ATARI.

VOICE WIZARD fonctionne avec des MIDI-FILES ce qui explique sa compatibilité avec toute la gamme. Pas de traitement audio visant à supprimer la voix d'un disque tel qu'on le trouve sur MUSICOM 2 ou C2D. Là vous rejouez une musique en MIDI tout en regardant votre texte défiler sur l'écran. Test prochainement dans le cahier MUSIQUE.

Ses autres projets s'orientent vers le domaine éducatif et les guitaristes MIDI. Jürgen SCHWIETERING cherche avant tout à programmer pour des domaines peu sollicités par le commerce.



BEAT AND SOUND société crée par le compositeur italien Tino COPPOLA, présente la première station de travail audio à base de FALCON. Je m'explique. Le tower FALCON STUDIO contient un FALCON avec un gros disque dur (540 mégas en série, jusqu'à 5 gigas en option) mais aussi CUBASE AUDIO 16, FDI, FA8, un lecteur de CD ROM, un DAT (option), 14 mégas de RAM (option)... Ce qui fait que sur la face arrière, vous avez huit sorties audio séparées en jack 6.35, deux sorties et deux entrées LINE en CINCH, deux sorties numériques coaxiales et deux sorties numériques optique, une sortie casque et une entrée micro en JACK 6.35 ainsi que les classiques prises MIDI IN et OUT. Coté moniteur FALCON STUDIO est livré avec un SVGA permettant le 1024 x 768.

Plus d'interface dans tous les sens, FALCON STUDIO est un studio d'enregistrement complet dans un seul boîtier. D'ailleurs STEINBERG en personne s'y interesse de près.

BEAT & SOUND se penche également vers un studio multimédia intégrant la vidéo. Cette initiative de créer des stations de travail complète est malheureusement trop rare et souhaitons que BEAT & SOUND fasse des émules.

REAL TIME PRO présent dans les catalogues se présente comme un arrangeur temps réel très efficace. Je ne l'ai pas vu mais devrait avoir une copie très prochainement. Rendez-vous dans quelques temps pour un test approfondi.

AUTRES

L'ITALIE est un pays qui vit assez en marge du trio atariste européen ALLEMAGNE-FRANCE-ANGLETERRE. en conséquence on ne sait rien de ce qui se crée là-bas. Tout juste possède-t'on le Domaine Public TT ARTIST diffusé sur la disquette du mois dernier. Nous

savons également qu'une version intégralement italienne du REDACTEUR 4 a été développée pour être distribuée dans un pack spécial machine/logiciel d'ATARI ITALIE. En dehors de cela rien du tout.



L'Italie n'est pas exempte de développeurs, comme vous avez pu vous en rendre compte plus haut et il serait faux de croire que ceux-ci n'officient que dans la musique.

Durant les ATARI DAYS, **EMMESOFT** présentait son ensemble de logiciels de comptabilité domestique et professionnelle : CONTABILITA'PERSONALE (comptabilité personnelle), TRADE 2 (gestion clientèle), ARPA (facturation), MAGAZZINO (gestion de stock) et CONTABILITA GENERALE. Ces logiciels se voient assortis d'un CD ROM de formation. Dans la même série, on trouve également SUPER TOTO générateur de pronostics pour le LOTO SPORTIF (football) italien.

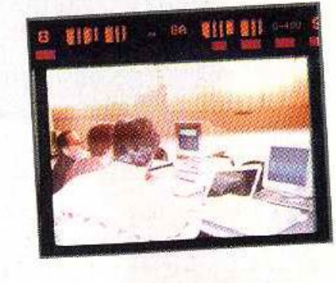


Sinon cotés logiciels étrangers, il y avait des démonstrations de DA'S LAYOUT, de MAG!C (ATARI), de VIDEO MASTER, NVDI 5.0... que nous connaissons déjà de notre coté.

Une autre innovation bien vue fut la mise à disposition permanente d'un ST connecté sur INTERNET.

On pouvait ainsi rentrer en contact avec le fameux réseau dont tout le monde parle en ce moment. Une prestation à reprendre dans d'autres manifestations de ce genre. Cela permet à ceux qui n'ont pas accès à ce fabuleux réseau de l'appréhender de façon plus concrète.





UN NOUVEAU DEPART ?

Les ATARI DAYS peuvent sembler un cran en dessous des salons allemands anglais ou français, mais il faut les replacer dans le contexte d'un marché quasiment invisible (hormis en musique). A ce titre leurs existences même et le lancement de VOCI DI CORRIDOIO confirme ce ressaisissement observé en France et en Allemagne. Les éditeurs et dévellopeurs français sauront ils, à l'image d'0X0 CONCEPT présent à TURIN, profiter de cette ouverture pour présenter leurs propres produits aux distributeurs italiens ?

Si l'on en croit la rumeur, le prochain ordinateur d'ATARI porterait le nom de MILAN. Voilà qui devrait un peu plus sensibiliser les éditeurs et dévellopeur vers un marché italien qui ne demande que cela.

VU À L'ATARI SHOW !

NOUS ON SIGNE ! ET VOUS ?

à l'intention de
Science & Vie Micro
1, rue du Colonel Pierre Avia
75015 PARIS

Messieurs,

Dans votre numéro 122 de décembre 1994 , vous écrivez en page 64, sous la plume de messieurs Ivan Roux et Didier Sanz la nouvelle suivante concernant la console Jaguar d'Atari (je cite): «La console de jeu Jaguar d'Atari, déjà sortie en Grande-Bretagne, risque de ne jamais être distribuée en France : suite aux accords avec Sega, le constructeur prépare, en effet, un nouveau modèle compatible avec la console Saturn II.»

Cette nouvelle, est, bien entendu totalement fausse. Pour preuve, nous ne pouvons que citer les 10 000 Jaguars livrées par la société Accord aux revendeurs pour Noël. Pour exemple, ces Jaguars sont disponibles dans les Fnacs, et chez Turtle Bay, Techno Service, Amie, Ultima, Espace Game, etc., et ce depuis le mois de novembre, c'est-à-dire avant même que votre article, daté du 8 novemebre, ne soit écrit.

La seconde phrase, relative à l'arrêt de la Jaguar pour fabriquer un compatible Saturn 2, relève égalemnt de la plus pure fantaisie. Pourquoi voudriez vous qu'un constructeur, qui vend très bien une excellente machine, arrête la fabrication de celle ci pour réaliser un compatible avec une console d'un concurrent, dont la sortie n'est pas prévue avant au minimum 1 ans ? Soyez sérieux, que diable !

Nous vous demandons donc, nous, professionnels et utilisateurs du monde Atari, de publier un rectificatif à cette désinformation. De même, nous vous demandons instamment d'arrêter de prendre les ataristes pour des imbéciles ou des attardés mentaux en publiant systématiquement et uniquement des informations négatives sur l'univers Atari. Celui ci, ne vous en déplaise, se porte honorablement et n'est pas en train de mourir. Pour preuve, les très nombreux visiteurs du salon Atari Show organisé à Paris les 17, 18 et 19 décembre, l'existence de puissants clones Atari (Falcon Mark II, Eagle et Medusa, à base de 68040 et bientot de 68060) et la sortie régulière de nouveaux logiciels professionnels et grand public.

Si vous décidiez pour une fois de passer outre votre réputation de journal vendu à la publicité (et donc ne parlant en bien, voire ne parlant tout court, que des produits susceptibles de vous rapporter directement de l'argent), en informant vos lecteurs de manière objective sur tout le monde informatique, y compris le monde Atari.

N'attendant rien de vous, si ce n'est un soudain réflexe de conscience professionnelle!

PARIS-FRANCE : ATARI SHOW

17, 18 & 19 DÉCEMBRE 1994

Le pari français lancé il y a trois mois par COMPOSCAN FRANCE est plus qu'une réussite, c'est un succès comme personne en FRANCE n'osait encore l'espérer la veille du salon. Pensez donc, le premier salon ATARI depuis cinq ans dans une FRANCE considérée comme à l'agonie par la majorité du monde informatique, y compris à la tête de notre rédaction il n'y a pas si longtemps.

Alors que même les plus optimistes tournent les yeux vers le ciel à chaque évocation de l'ALLEMAGNE et de son marché ATARI, nous venons de prouver que si nous n'avions pas encore les moyens de faire aussi grand, nous pouvions faire aussi bien. Pas de cocorico, mais une grande joie de voir enfin la concrétisation d'un rêve qui semblait pourtant si loin.

Imaginez que le nombre de visiteurs était tellement important que les organisateurs étaient obligés de faire patienter les nouveaux arrivants afin de ne pas saturer les stands déjà plus que remplis. Il s'ensuivit une queue quasi permanente durant les journées de samedi et dimanche que même la pluie n'a pas a réussi à démotiver.

Certes l'école de musique dans laquelle se déroulait l'ATARI SHOW n'est pas le CNIT, et les 450 m2 bien que saturés d'exposants (une trentaine dont des allemands, des anglais et des hollandais), ne pouvaient se comparer au ProTOS de BONN, mais de toutes évidences un nouveau salon dans une salle plus importante avec une promotion en conséquence ne peut que porter ses fruits.

C'est d'ailleurs ce que COMPOSCAN FRANCE nous a annoncé à la fin de l'ATARI SHOW : il y aura très prochainement un nouvel ATARI SHOW.

N'oublions pas que le ProTOS première mouture était lui aussi beaucoup plus petit que celui qui lui succéda six mois plus tard et dont nous publions le reportage dans ce même magazine.

Mais il est grand temps de passer au contenu de ce salon.

TOUTE LA FRANCE ATARI EST DONC OCCUPEE DURANT CES TROIS JOURS !

Toute ou presque car il manquait tout de même quelques éditeurs comme APPLICATION SYSTEM PARIS ou SCAP/ALM. Heureusement on pouvait trouver tout le catalogue de ces derniers sur les stands des revendeurs. On aurait pu aisément confondre SAFPAO avec ALM, ou TECHNO SERVICE avec APPLICATION SYSTEM. D'ailleurs il parait que les exposants non présents s'en mordraient les doigts à l'heure actuelle, mais après tout puisqu'il y aura un autre salon prévu...

Mais parlons plutôt des présents puisque finalement ce sont eux qui nous intéressent :

Associations :
FAUCONtact, RSC, ST & Co, CONTACT ST, FRONTIER SOFTWARE

Editeurs :
COMPOSCAN FRANCE, ETILDE, BRAINSTORM, LOGITRON, PARX, SST DISTRIBUTION, 0X0 CONCEPT, LEXICOR FRANCE, CGSA, MMS, ALIAS, INFORMATIQUE ET NATURE, BRAINSTORM, ACCORD, CONCEPT INFORMATIQUE et COMPOSCAN ALLEMAGNE.



Revendeurs :
CLAVIUS, TURTLE BAY, TECHNO-SERVICE, l'APAK, SAFPAO et ACN.

Magazines :
ST MAGAZINE (vous vous en doutiez), START MICRO, KEYBOARDS et FREELOG.

ASSOCIATIONS

Elles se portent bien et se mettent à vendre du logiciel. RSC et ST & Co proposaient des PACK OXYDS, et SPEEDO 4.2/NVDI 2.5, alors que FRONTIER a vu son stock de PINBALL OBSESSION fondre à vue d'oeil pour arriver au zéro absolu. Sur leur stand on pouvait voir la très belle boite de DIGITAL TRACKER et surtout l'annonce de LAMAZZAP pour fin Décembre. CONTACT'ST, de retour, s'est lancé dans le destockage de D.P. et de matériel d'occasion. Et FAUCONtact dans tout ça ? Le T SHIRT illustré par le génial PESTOUILLE bien sur ! (à ce titre, voir la couverture du dernier numéro en pages LITTERATURE, elle est particulièrement réussie).

EDITEURS

COMPOSCAN, parmi ses autres produits, ne cessait de démontrer la puissance invraisemblable d'APEX MEDIA ainsi qu'une avant première de STUDIO SON, logiciel de mastering destiné aux studios d'enregistrements professionnels. Sachez que tout le stock d'APEX MEDIA à disparu dès les premières heures du salon. Ce phénomène n'est d'ailleurs pas unique, puisque d'autres éditeurs et revendeurs on ainsi vu fondre leur étalage à la vitesse grand V.

ETILDE, qui a maintenant la distribution de PAPYRUS GOLD ainsi que de SPEKTRAL TOOL KIT, s'est également lancé dans les promotions féroces avec 40% de réduction sur la plupart de ses produits, y compris les REDACTEURS. Vous pouviez ainsi emporter un REDACTEUR 3 pour 990,00 F ou un SPETRAL TOOL KIT pour 1040,00 F. Nous avons la fierté d'ailleurs de compter dans notre équipe celui qui a acheté dimanche 18 le 11091ème REDACTEUR 3 depuis sa création.

ACCORD possédait un stand JAGUAR avec plusieurs avant premières mais surtout l'incontournable ALIEN VS PREDATOR.

LOGITRON est une nouvelle société qui se lance dans un jeu de «baston» tout en photos digitalisées en 50 images par secondes. On aime ou on aime pas ce type de jeux, pour ma part c'est la deuxième option, mais il faut reconnaître que c'est plutôt réussi coté visuel. Pour un peu, on se croirait sur JAGUAR (voir illustrations en principe).

PARX, au milieu de ses classiques, nous montre enfin ses arlésiennes : EPI LEPSIE un jeu dont nous devrions vous proposer le test le mois prochain, GASTON le serveur répondeur/serveur vocal qui peut même vous déclencher un minitel et la fameuse radio qui évidement ne pouvait pas fonctionner pour cause de salon souterrain. Cette dernière, dont nous vous avons déjà fait l'écho, tourne sous DSP et donc peut fonctionner pendant que vous travaillez sous un autre programme.

SST DISTRIBUTION c'est LOGIC AUDIO que François AUBOUX détaille si bien dans son cahier MUSIQUE.

CLAVIUS

0X0 CONCEPT, outre ses ADAPTAKEYS, BOOSTER VIDEO, LET'S PLAY SHANGAI et GENLOCK BEELOCK sort lui aussi son TOWER et propose une grande quantité de CD ROM pour ATARI comme les DTP GRAPHIKEN vus au ProTOS.

Chez **MMS**, toujours pas d'AUDIO SPEKTOR, mais l'incontournable CUBASE AUDIO 16 qui tient presque de la magie.

ALIAS démontrait l'impressionnant PROMETHEE destiné au monde médical ainsi que VISION DSP. Notez au passage qu'ALIAS est un éditeur qui travaille ses interfaces avec une finition très rarement atteinte. Il représentait également INFORMATIQUE ET NATURE «distributeur» français des ST BOOK qui malheureusement a dû déclarer forfait au dernier moment.



FRONTIER

CONCEPT INFORMATIQUE bradait littéralement sa carte accélératrice pour FALCON à 790,00 F. Je conseille d'ailleurs vivement à tous les utilisateurs de FALCON de se faire faire une démonstration de sa puissance, car les performances sont vraiment étonnantes, le plus surprenant étant encore le passage par interrupteur de 32 à 40 Mhz en pleine activité sans sourciller. Actuellement CONCEPT INFORMATIQUE travaille à une autre carte accélératrice plus puissante et au vu de la qualité de la première, on a franchement hâte de voir.

LEXICOR FRANCE propose également une carte accélératrice d'un type analogue. Difficile de dire quelle est la meilleure. En fait je crois qu'elles sont tout simplement indépartageables ayant chacune leurs avantages. LEXICOR c'est aussi PHASE 4, BILLY RENDER, CHILI, STUDIO PHOTO PRO DSP et SCSI TOOL qui lui aussi a été porté en voie de disparition dès les premières heures du salon.

TECHNO SERVICE

APAK possède encore un joli stock de produits ATARI souvent introuvables ailleurs comme les jeux et consoles 7800 et 2600 ou les cartables ATARI et propose sont FALCON TOWER et des tas de modifications ou extensions comme la carte accélératrice FALCON de LEXICOR.

Chez **COMPOSCAN ALLEMAGNE** on pouvait revoir (pour ceux qui étaient allé au ProTOS) la cassette vidéo réalisée avec NEON le nouveau raytraçeur allemand qui tient lui aussi le monde graphique en haleine.

Quant à **CGSA**, ce sont eux qui vendent la carte JANUS permettant à tout possesseur de PC de ne plus envier nos logiciels en transformant son innommable machine en ATARI d'une puissance plus qu'intéressante (sans DSP tout de même).

REVENDEURS

ACN le distributeur avait amené une partie de sa gamme et, comme à Bonn, déstockait à prix canon : 390,00 F le PORTFOLIO, 50,00 F pièce le logiciel de la gamme GRAAL...

TURTLE BAY avait certainement le stand le plus rempli du salon et peut être bien le plus vide à la fin. Il faut dire qu'ils se sont particulièrement démené pour l'ATARI SHOW en alignant des étagères de produits et en allant jusqu'à envoyer un camion en HOLLANDE chercher toute la gamme ATARI à des prix salons. Le plus drôle de l'affaire c'est qu'ils ont littéralement supplanté ACN leur fournisseur pourtant présent en face eux. En une heure et demie ce sont 20 PORTFOLIO qui se sont arrachés. Le TTM 194 à 1950,00 F n'est resté sur le stand que 5 mn et la pile de SM 144 à moins de 1000,00 F s'est «dépilée» à la vitesse de la lumière.

ACN

TECHNO SERVICES avait également un stand très alléchant avec le MEDUSA qui médusa tout le public. Il faut voir D2M sous MULTITOS faire du DRAG and DRTOP avec du TIF en TRUE COLOR instantanément ou la tête d'Emmanuel BARANGER lorsqu'il regardait les «redraws» de son modeleur EBD POV. Ceci dit TECHNO SERVICE, c'était aussi des JAGUAR à 1780,00 F et le «paddle» du mois dernier sur lequel tous les amateurs de bornes d'arcades s'extasiaient.



CLAVIUS, on a tendance à un peu l'oublier car il est spécialisé musique, mais son stand recèle pas mal de logiciels et d'accessoire sans qui la musique MIDI ne serait pas ce qu'elle est. Citons SWING son arrangeur dont nous vous parlerons le mois prochain, les «trackball» qu'il distribue à tous les revendeurs ATARI (ou presque), les patchs bay MIDI et surtout une petite interface à brancher sur le port série et qui vous donne trois prises MIDI OUT sur votre ATARI gérables par CUBASE pour 490,00 F si ma mémoire est bonne.

J.M. COCHETEAU

BRAINSTORM c'est l'ancienne hot line développeurs FALCON, mais aussi le fameux ASSEMBLE qui permet à tous ces développeurs précités de faire leurs programmes en assembleur.

Terminons ce chapitre avec **SAFPAO** qui représentait la PAO, sur ATARI avec les produits ALM : CALAMUS SL et CALAMUS NT et qui par l'occasion vendait également CALEPIN du même ALM.

COMPOSCAN FR.

PRESSE

On ne présente plus **START MICRO**, notre confrère qui assure si bien le complément à ST MAGAZINE, **KEYBOARDS** qui revient vers l'ATARI après net virage vers le MAC mais **FREELOG** qu'est ce que c'est ?
Un journal orienté Domaines Publics et qui compte consacrer son numéro de Janvier à l'ATARI.

Mais le clou du salon c'est la conférence de Paul WIFFEN annonçant le FALCON AUDIO de **C LAB** dont vous trouverez la description dans un encadré. La machine se décompose en deux modèles. Mi-janvier sortira le FALCON

MARK II fabriqué dans les usines qui fabriquent le FALCON actuel (sans que ce dernier s'arrête, précisons-le) et, cet été, le FALCON AUDIO destiné aux studios d'enregistrement évolués.

C'est à ce jour le quatrième clone d'ATARI à voir le jour : EAGLE, MEDUSA T40, MEDUSA T60 et maintenant FALCON MARK II. Si après cela il y a encore des gens pour dire qu'il n'y a pas de choix dans le monde du TOS...

Et **ST MAGAZINE**, on en a pas parlé ? En fait c'est vous qui nous en



avez parlé. Durant ces trois jours vous n'avez cessé de venir nous voir pour nous encourager dans notre nouvelle formule qui semble avoir répondu à une attente presque désespérée dans certains cas. C'est pour nous un soutien énorme qui nous encourage à se donner encore davantage dans notre journal et dans l'ATARI.

Si l'euphorie à gagné tous les exposants durant ce salon, la notre était particulièrement importante du fait de vos témoignages. Alors à vous, un grand merci...

Un grand merci également à tous ceux qui nos ont apporté leurs créations. Parmi celles-ci un jeu FALCON qui nous particulièrement impressionné, réalisé en partie avec RAYSTART, il possède un rendu 3D d'un niveau rarement atteint sur notre machine. Au vu de sa qualité, il ne devrait pas tarder à être distribué. D'ailleurs FRONTIER SOFTWARE semble déjà sur le coup.

A BIENTOT

Comme je vous le disais plus haut, il y aura très prochainement un nouvel ATARI SHOW à PARIS et bien tout ce qu'on peut dire c'est VIVEMENT L'ATARI SHOW !



LE FALCON MARK II

Est un FALCON 14 mégas avec les circuits analogiques d'entrées & sorties son complètement revus et l'horloge légèrement modifiée. Cela correspond en fait aux modifications que vous pouvez faire faire actuellement chez votre revendeur (500,00 F environ) lorsque vous voulez optimiser votre FALCON pour utilisation avec CUBASE AUDIO ou LOGIC AUDIO.

Il comporte également un disque dur SCSI interne de 500 mégas à la place de l'IDE 84 mégas actuels.

Son prix sera d'environ 14 000,00 F et sa disponibilité est annoncée pour mi-janvier 1995.

Ah ! j'oubliais, une autre petite modification : l'étiquette ATARI FALCON 030 sera remplacée par C-LAB FALCON MARK II.

LE FALCON AUDIO

Successeur du FALCON MARK II, il sera une véritable station de travail orientée musique et compatible 100% avec les logiciels musicaux ATARI.

Probablement dans un boîtier RACK 19 Pce (à moins que ce ne soit un TOWER), il sera équipé d'un 68040 voire 68060 et possédera 8 sorties audio en JACK ou XLR, des entrées et sorties digitales AES/EBU et SPDIF, probablement une sortie SMPTE et sa mémoire sera extensible jusqu'à 32 mégas de RAM.

Il devrait être présenté à LONDRES en JUIN et disponible fin Juillet.

Le prix par contre sera certainement de 30 000,00 F, mais il est vrai qu'il est destiné à un milieu qui ne regarde pas la dépense, mais la qualité et la compatibilité avec leurs clients.

En ce sens la combinaison FALCON 030/FALCON MARK II pour les musiciens et FALCON AUDIO pour les studios est idéale.

La formule de la version AUDIO n'est pas encore complètement définie car l'accord C-LAB/ATARI est très récent. La signature a en effet eu lieu le 15 Novembre dernier et comme C-LAB voulait absolument sortir une machine en Janvier, ils ont donc misé en premier sur le FALCON MARK II.

LES CARTES ACCELERATRICES (1)

Si le Falcon satisfait bon nombre d'utilisateurs, dans sa conception de base, certains cependant souffrent du manque de gadgets, voir de nouvelles interfaces tendant à améliorer les performances de la machine. Les cartes accélératrices font partie de cette nouvelle race d'extension hardware, permettant de pousser à fond les circuits du Falcon 030.

STF, QUAND TU NOUS TIENS...

Voilà ici, une bonne nouvelle pour les possesseurs de STF; la société MW electronic, propose depuis peu, une carte accélératrice PAK68/3, intégrant un 68030, pouvant être boosté jusqu'à 50 Mhz, avec coprocesseur arithmétique. De quoi décoiffer un chauve. Côté vitesse, c'est ultra rapide (voir tableau gembench), plus rapide qu'un TT. Mais là, où le comble intervient, c'est la carte mémoire optionnelle qui permet d'avoir de la Fast-Ram. Vraiment génial comme interface. Dommage qu'elle ne soit apparue il y a quelques années, cela aurait fait des milliers d'adeptes pour un prix très raisonnable 5000 frs en 50 Mhz avec carte mémoire sans RAM. On peut monter 16 MB sur la carte au format SIM. Côté montage, gare à la casse, car il faut dessouder le 68000 d'origine sur le Mega ST. Côté installation logicielle, pas de grande surprise, juste la mise en place des drivers et le tour est joué. Le point faible est l'impossibilité d'utiliser le TOS 3.06 français. En effet, c'est un TOS patché qu'utilise la carte. Mais qu'on s'en accommode, car parmi les disquettes fournies, on retrouve le contenu du TOS désassemblé, avec chaque point à changer ; de quoi ravir les développeurs les plus exigeants. Ce qui revient à dire, que tous les outils nécessaires aux manipulations du TOS sont fournis en standard. Plus fous encore : le contenu et les fichiers JEDEC de chaque PAL, y compris pour MAC, car la même carte sert également au macintosh. Sympas ces allemands!

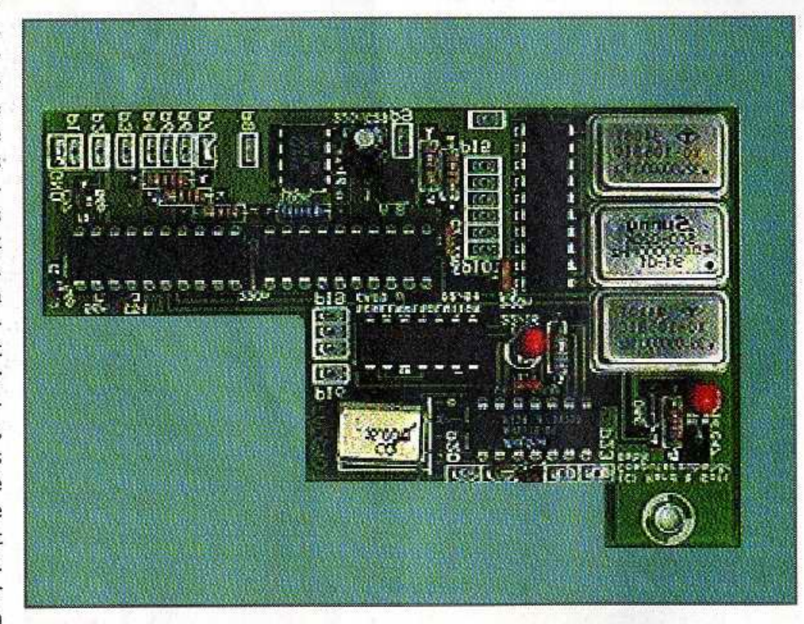
CARTES FALCON 030

POWER UP2 = 32 Mhz

Cette carte accélératrice se présente sous la forme d'un petit boîtier moulé d'où sortent les fils venant se raccorder sur la carte mère du FALCON 030. Techniquement, la manipulation consiste à remplacer la vitesse du CPU qui est à l'origine à 16 Mhz, par une fréquence de 32 Mhz. Ici, aucun interrupteur pour switcher à 16 Mhz, mais juste un accessoire fourni avec l'extension. Une fois installée, on n'a rencontré aucun problème particulier quant à son fonctionnement. A noter que cette carte est distribuée en allemagne par CATCH Computer et qu'à notre connaissance elle n'est pas disponible en France à l'heure actuelle.

HighSpeed 32 Mhz

C'est une des premières cartes à avoir été distribuées en France par la société Concept Informatique. D'origine Allemande, son installation est similaire à la précédente. Elle comporte un interrupteur à placer en externe pour la commutation 16/32 Mhz. Elle passe le CPU à 32 Mhz. Ici, pas de surprise non plus. L'extension fonctionne sans problème ! L'extension se présente sous la forme d'un petit boîtier noir à placer à l'intérieur du FALCON 030. Prix Public : 590 Frs



FALC-32 Mhz

Distribuée par LEXICOR France, cette extension est similaire aux précédentes et se présente aussi sous la forme d'un boîtier à placer dans le FALCON. Un interrupteur sert pour la commutation entre 16/32 Mhz. Cette extension est également importée d'Allemagne. Prix Public : 590 Frs

Points communs :L'ensemble des 3 modules d'extension ont divers points communs :

même endroits de raccordement sur la carte ; mêmes caractéristiques ainsi que mêmes résultats sous GEMBENCH, voir tableau ci-dessous. L'avantage est de ces extensions est de pouvoir booster votre FALCON à moindre frais (moins de 600 Frs). Parmi les utilisateurs actuels, les professionnels sont les premiers utilisateurs de ce type d'interface qui, sans soft, permet d'optimiser les résultats des logiciels. A titre d'exemple, toutes les stations graphiques utilisant le logiciel TOKI LINE TEST sont équipées de cartes accélératrices permettant d'optimiser la vitesse d'animation à l'écran. Avec l'apparition des cartes à 40 Mhz, de nouveaux utilisateurs voient d'ores et déjà l'optimisation de nombreux programmes utilisant ces cartes.

QINDEX v1.5	32 Mhz	16 Mhz
CPU memory	557%	410 %
CPU register	809%	405 %
CPU divide	1012%	506 %
CPU shift	3528%	1734 %

CARTES FALCON 40 MHZ

High Speed 40

Grande soeur de la High Speed 32, elle se compose de deux petits boîtiers à placer dans le falcon 030. La vitesse du CPU est alors portée à 40 Mhz. Côté bus, 20 Mhz. Avec la carte est fournie une version software de BlowUP 030, permettant d'améliorer les résolutions graphiques du FALCON 030. A noter que la version software de BlowUP 030 ne nécessite pas spécialement la présence d'une carte accélératrice. Tout possesseur de FALCON 030 peut acquérir ce logiciel séparément (distribué par Application Systems Paris). La mise en place nécessite l'utilisation d'un fer à souder. Un programme d'installation est fourni avec les modules pour configurer les vitesses.

Prix : 1290 Frs

Speed Resolution Card

Distribuée par LEXICOR France, cette carte est à la fois une carte accélératrice et une carte graphique. Elle ne permet pas l'utilisation d'une carte BlowUp ou Screen Blaster, puisqu'elle remplace ces dernières de manière hardware. D'ailleurs, lors de l'installation, elle désactive automatiquement la présence des

drivers BlowUp et Screen Blaster. La carte est fournie avec un radiateur à placer sur le Videl, un ventilateur et un nouveau châssis métallique remplaçant celui du disque dur d'origine du FALCON 030. La mise en place nécessite quelques soudures délicates réservées aux inconditionnels du fer à souder. La carte est fournie également avec un petit boîtier à placer sur la sortie vidéo du FALCON en externe, sur lequel se raccordera votre moniteur. La Speed Resolution card est gérée par deux accessoires : le premier se charge des vitesses, le second des résolutions. Outre ces deux programmes, on trouve le VMG, véritable générateur de résolutions servant à configurer l'ensemble avec votre moniteur. Ce sont au total 6 vitesse qui sont disponibles et des résolutions pouvant aller jusqu'à : 1024*768 70 Hz en monochrome, 1006*700 70 Hz en 16 couleurs, 800*600 70 Hz en 256 couleurs, 672*512 100 Hz en True Color. Quant aux vitesses (Processeur - BUS) 16/16 Mhz, 32/16 Mhz, 18/18 Mhz, 36/18 Mhz, 20/20 Mhz, 40/20 Mhz. La carte accélère le Videl, le Coprocesseur, le Bus, le Cpu et le DSP. Prix : 1390 Frs.

CONCLUSION...

Véritable raz de marée de l'année 1994, les cartes accélératrices semblent attirer l'attention de nombreux utilisateurs qu'entrevoient de nouvelles possibilités pour leurs machines. Que ce soit juste 32 Mhz ou 40 Mhz, le choix est conséquent. Si vous désirez juste accélérer votre FALCON avec un budget restreint, les cartes à 32 Mhz feront tout à fait l'affaire. Par contre, si vous ne possédez pas de carte graphique type BlowUp ou Screen Blaster, la Speed Resolution card représente un bon compromis. Dans tous les cas, vous n'avez que l'embarras du choix. Sachez tout de même que dans le cas des cartes à 40 Mhz, les cartes d'extension mémoire de votre falcon devront être équipées de RAM tournant à 60 Nano secondes ! Normal, vu la vitesse du CPU. C'est également le cas pour la carte de MW electronic pour STF/STE. Et le futur ? Simple : si de nouvelles cartes accélératrices viennent un jour le jour, il faudra toujours intervenir physiquement à l'intérieur de votre FALCON, en soudant des fils un peu partout sur la carte mère. Pour ma part, je rallume mon fer à souder au cas où on viendrait sonner à ma porte avec une nouvelle carte !

Henri ABDELOUAB

GEM Bench 3.10	Falcon 030	TT030	PAK 68/3-50 Mhz
GEM Dialog	141%	168%	263 %
VDI Text	144%	127%	209 %
VDI Text Effects	178%	201%	334 %
VDI Small Text	143%	148%	264 %
VDI Graphics	256%	392%	650 %
GEM Window	107%	157%	215 %
Integer Division	582%	1168%	1838 %
Float Math	212%	320%	513 %
RAM Access	293%	485%	1314 %
ROM Access	277%	453%	1087 %
Blitting	160%	107%	118 %
VDI Scroll	151%	149%	183 %
Justified Text	150%	134%	209 %
VDI Enquire	157%	244%	312 %
Average	210%	311%	540 %
Graphics	158%	182%	275 %
CPU	384%	633%	1203 %

Référence : Mega ST avec FPU en Haute résolution.



C2D

la version commercialisée de C2D fonctionne en tâche de fond.

CRAZY PACK

C.M.M., C2D, CRAZY DSP et CRAZY SOUND sont disponibles en un pack nommé tout simplement CRAZY PACK. Pour 790,00 F, vous pouvez donc avoir un studio complet d'enregistrement.

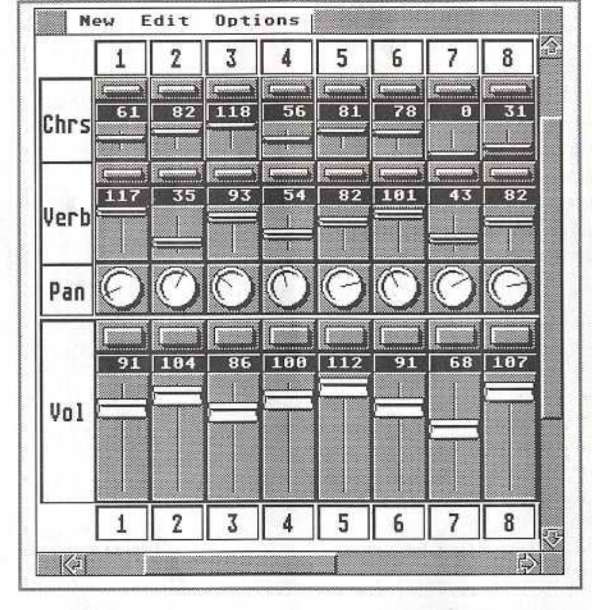
LOGIC AUDIO

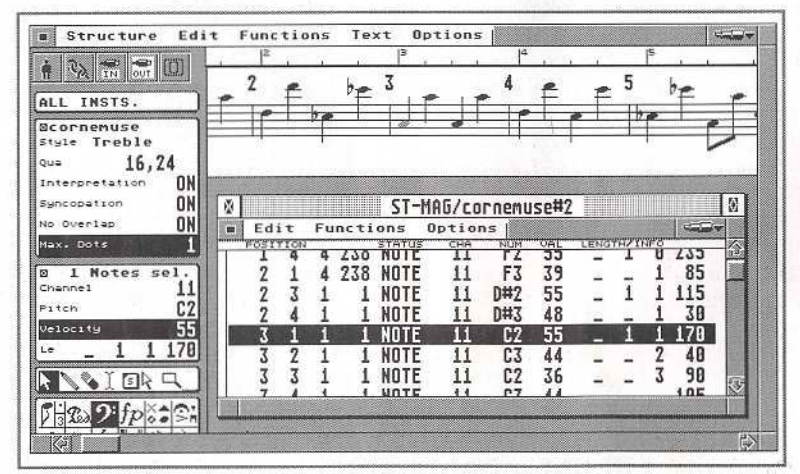


PENSUM EMANTICO-HISTORIQUE

Nous avions parlé en son temps (ST Mag 75) du retour de l'autre programme musical phare du monde MIDI Atari, Notator-Logic. Le temps étant désormais à l'ordinateur audio, c'est la version audio de ce programme qui sort maintenant, perdant au passage toute référence à Notator, puisqu'il s'appelle désormais Logic-Audio.

Le premier Notator, qui ne s'appelait encore que Creator, avait en concurrent subtil trouvé diverses façons de se positionner par rapport à CuBase, qui n'était lui encore à l'époque que Pro-24. La différenciation commençait dès l'option principale d'un programme de composition qui est d'être linéaire ou cyclique: s'apparenter à une bande de magnétophone multipistes qui lit ses pistes d'un début à une fin (Pro-24, CuBase, et Performer sur Mac), ou fonctionner plus ou moins comme une boîte à rythme avec des patterns que l'on boucle et enchaîne (Notator, et Vision sur Mac). L'expression informatique de cette option est d'ancrer d'emblée les événements à un repère temporel unique dans le premier cas, et dans le second de laisser flotter cette référence à un premier niveau, pour ne raisonner que sur la différence de temps entre les événements. Ce choix détermine évidemment des façons de composer, mais il expliquait aussi de nombreuses différences de rapidité et de commodité entre ces programmes pour leurs diverses fonctions évoluées. À coup de surveillance du concurrent et d'updates fréquents, chacun avait atteint les limites imposées par leurs options de bases.





Notator avait par exemple marqué un point en développant un somptueux mode d'édition sur partition, mais l'opportune refonte totale de Pro-24 en CuBase lui avait permis de connaître le succès que l'on sait.

C'est à l'occasion du portage de Notator sur Mac que le sorcier Lengeling, concepteur à peu près solitaire de ce programme, a choisi de procéder à sa totale remise en question. Des divergences d'opinion avec son éditeur originel C-Lab l'ont de plus conduit à créer à cette occasion une nouvelle société: E-Magic. L'option de base est elle-même changée puisque Logic (la version MIDI) et Logic-Audio renoncent à leur concept de patterns cycliques et adoptent une page Arrangement dont ni l'apparence ni le fonctionnement ne surprendront les familiers de CuBase.

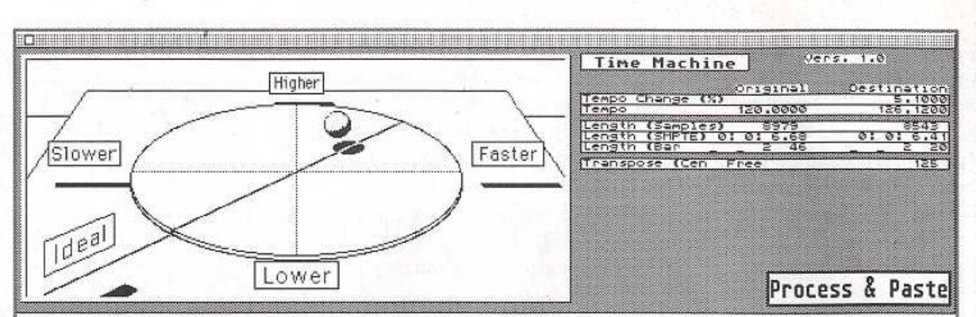
TONALITÉ LOGIC

Il est entendu une fois pour toutes que sur Logic (comme sur CuBase) toutes les possibilités ouvertes par le MIDI sont exploitées, et toutes les options compositionnelles praticables (... sauf celle de s'affranchir réellement de la tyrannie du métronome MIDI). Le problème n'est donc pas le quoi mais le comment. CuBase pourrait se caractériser par une façon d'aller plus directement à l'essentiel et d'être plus facilement accessible pour les fonctions de base. Logic lui a cherché à offrir un maximum d'options de personnalisation à tous les niveaux possibles et inimaginables, qui ne donneront leur mesure qu'après un temps de prise en main. Dans CuBase une personnalisation poussée reconnaissant complètement l'environnement de travail nécessite le Studio-Module de Philippe Goutier, donc un programme supplémentaire, mais qui permet alors d'aller encore plus loin dans cette direction, et de libérer de la mémoire si besoin est. C'est la vieille histoire du beurre et de son argent.

Le luxe de la programmation de Logic s'observe dans une pléthore de détails comme de pouvoir modifier à tout moment directement à la souris la largeur des colonnes de définition des objets, la hauteur de la règle qui affiche les barres de mesures en page Arrangement, avec adaptation instantanée de la taille des caractères et de la longueur des repères de mesure. Les fenêtres sont pour la plupart toutes actives en même temps et scrollent automatiquement. La modification d'un paramètre d'un évènement dans une fenêtre

déclenche le recentrage d'une autre fenêtre qui contient ce même évènement sous une visualisation différente sur l'évènement en question, et l'up-date simultanée de la modification. La pratique des zones dépliables est généralisée et facilite le multifenêtrage auquel incite le programme.

On note quelques savoureuses extensions du GEM comme un carré dans le coin en bas à gauche des fenêtres qui soumis à un clic-droit maintenu permet de se déplacer dans une fenêtre comme si l'on agissait sur les deux ascenseurs à la fois, ou encore un clic-droit maintenu près d'un bord d'une fenêtre dont le franchissement fait scroller dans la direction correspondante, à vitesse généreusement variable selon l'écart.



Ces exemples sont choisis pour suggérer l'esprit de cet environnement de préférence à l'impossible objectif de recenser les actions, car de toute façon aucun outil MIDI ni possibilité de connexion avec des périphériques ne manquent au rendez-vous. Il y pourtant un choix que j'estime contestable compte tenu de ma façon de travailler. Le mode piano-roll n'offre pas de visualisation graphique des vélocités, et il faut ouvrir pour cela une fenêtre supplémentaire de type HyperEdit (à vocation de gestion des contrôleurs), qui n'est donc pas directement reliée visuellement aux notes du mode piano-roll si utile. Par contre, l'ouverture d'une fenêtre de type listing, en parallèle à une édition en mode partition, offre un confort de travail remarquable grâce au scrolling et à l'up-date automatique. Logic continue d'affirmer la vocation au mode partition qui caractérisait Notator.

FONCTIONS AUDIO

Les parties audio de Logic comme de CuBase n'ont certes pas atteint la maturité des sections MIDI, mais l'un comme l'autre ont obsoletisé le vieux magnéto multipistes. Pour ce qui est de la comparaison la conclusion est la même qu'en MIDI, à un clik près l'autre fait ce que fait l'un, rarement de la même façon. Evidemment Logic exige les chérots 14 Mégas, dont CuBase veut bien se passer pour aller déjà assez loin (14 pistes en compressé !!!), mais leur absence prive des précieuses pistes en Ram et Samplers: un partout.

L'ergonomie audio de Logic est analogue (un comble pour du digital) à celle du MIDI. La gestion des pans et des volumes se fait par les contrôleurs MIDI et la cohabitation est aussi transparente que possible. Logic dispose d'une fenêtre prioritaire, ou plutôt précieusement tout le temps active lorsqu'elle est ouverte, pour le monitoring. D'une conception soignée elle suit précisément les niveaux et surtout mémorise impitoyablement la moindre saturation (rigoureusement interdite en digital, attention) et en garde la trace jusqu'à ce que l'on clique dans la fenêtre.

Les suppléments d'âme de Logic sont multiples:

incroyable qualité graphique et rapidité des défilements.

zooms inégalés sur aucun micro - 10 échantillons soit à peu près 0,0002 millièmes de secondes (10/ 44 136 ~ 1/ 5 000 de seconde) dans un écran 800*600, mérite le Guiness du genre -

affichage en miniature soignée de la totalité du fichier audio édité, avec encadrement discret de la zone affichée, la miniature étant active phoniquement et permettant de choisir la zone éditée... gageons que CuBase ne manquera pas de s'en inspirer un jour

fonctions de détection des peaks, des zéros, calibrate (comme dans C2D) pour régler automatiquement les niveaux

la qualification de version 2.0 n'est pas usurpée.

LANBI

Le passage de la version MIDI (4 300 F) à la version Audio se négocie aux alentours de 1 400 F. Le module de protection du port cartouche soigneusement fabriqué, avec protection pour renforcer la connexion, offre trois ports MIDI supplémentaire (donc 64 confortables sorties avec celles du Falcon) et permet d'insérer Unitor pour la synchro SMPTE. On rappelle que le passage à 14 Mégas est obligatoire (on ne peut sinon enregistrer des files de plus d'une minute). Les qualités bien connues de Notator sont présentes dans Logic-Audio: sentiment d'une certaine perfection de la programmation qui exclue toute appréhension de plantage, hyper fluidités et rapidités des actions, multiples innovations dans l'ergonomie GEM, structure incroyablement hiérarchisée qui permet tous les regroupements d'objets et une personnalisation à outrance, qui n'exclue pas une facilité d'abord pour une utilisation simplifiée.

Le créneau musique reste celui où le Falcon est le plus performant avec sa carte son intégrée. L'existence de deux monuments audio d'une telle qualité que Logic et CuBase Audio ne peut que lui assurer la certitude d'occuper une bonne place sur ce créneau ... jusqu'à la prochaine innovation technologique.

François Auboux

MON FALCON CREPITE

Certains utilisateurs de Falcon ont la désagréable surprise d'en-tendre, le plus souvent après un certain temps de fonctionnement donc de «chauffe», la sortie son produire un léger crépitement aux apparitions aléatoires. En règle générale le phénomène ne se pro-duit qu'avec CuBase-Audio, il est lié à l'horloge externe enfichée dans le DSP et destinée à produire la vitesse d'échantillonnage de 44,1 kHz. Les Falcons achetés dans des magasins spécialisés musique ont été le plus souvent modifiés d'office selon les préconisations Steinberg, et ne présentent pas cet inconvénient. Je n'ai entendu parler que d'un seul cas de Falcon «traité» victime de ce symptôme, qui a été immédiatement résolu par un changement de l'alimentation du Falcon. La modification est simple et peu onéreuse. Elle le sera d'autant moins qu'elle gagne à se cumuler avec le § suivant.

Une utilisation audio professionnelle du Falcon nécessite un au-tre type d'intervention qui consiste à éviter un puissant amplifi-cateur au niveau de l'entrée audio (la prise micro) destiné à être certain d'avoir du niveau. Les solutions sont diverses, et se com-binent avec l'ajout de prises plus efficaces que la mini-jack sté-réo résidentes. Le SAV officiel Atari, GK Services, a ses solutions qui impliquent de passer par un revendeur. MMS, l'importateur Steinberg s'adresse soit à lui soit à Pro Technic (43 05 37 91, 23 rue P. Lafargue Noisy-le-Grand) qui propose un boitier externe pour disposer d'entrées et sorties CINCH, et effectue les modifications pour avoir des entrées niveau ligne. Personnellement j'ai rencontré un ingénieur du son particulièrement astucieux qui m'a soudé des CINCH impeccables directement sur le Falcon en allant les brancher à des endroits judicieux, ce qui à l'avantage de laisser active les I/O d'origine et de ne nécessiter aucune modification des circuits. Sujet à suivre car M. Agopian (collaborateur du journal) qui a aus-culté les circuits audio dans tous les sens a des idées encore plus pointues sur la question dont nous ne manquerons pas de vous tenir au courant.

François Auboux

F DRUM



F-Drum se propose de transformer votre Falcon en boîte à rythme, avec la logique de composition qui caractérise ce genre de machine, et ce plus créatif qui consiste à pouvoir disposer des sons de vo-tre choix. Il lit les échantillons au format SAM, et vous permet par la prise microphone du Falcon d'enregistrer vos propres sons à partir d'un microphone, d'un lecteur de CD ou de tout autre source sonore, mais attention alors au problème de niveau.

Les avantages de F-Drum sont sa simplicité d'utilisation et une certaine qualité de programmation, comme de proposer un multifenê-trage où les boîtiers sont tous actifs.

La page de création de pattern est simple à souhait un clic à l'in-tersection d'une ligne d'instrument et d'une colonne de position dans la mesure et un son est placé, un second clic il est effacé. Un choix de tempo et de mesure, (ternaire reconnu), et le pattern est créé. Une fenêtre d'arrangement permet le classique chaînage des patterns.

Une fenêtre est réservée au traitement des échantillons. Outre les habituelles fonctions de couper-coller il est possible d'inverser l'échantillon (le lire en verlan), de lui appliquer fade-in et out (variation progressive du volume) et de le transposer de + ou - 1 octave (avec modification correspondante de la longueur de l'échan-tillon). Ces opérations peuvent s'effectuer sur l'ensemble de l'échantillon ou sur le bloc sélectionné. Une fonction reverb non paramétrable est applicable en lecture globalement à l'ensemble des échantillons.

La simplicité de mise en oeuvre de ces actions fait regretter cer-taines limitations. La principale est celle de la durée des échan-tillons qui est restreinte de plusieurs façons. Temps global d'en-registrement limité à 8,8 s (1,2 Mégas en 16 bits/33.880 Hz), et durée de chaque échantillon limitée à 0,5 s.

La limitation globale peut se comprendre par un choix de tout faire en RAM (pas de routines d'écriture et de lecture sur disque), celle de ne pas permettre de restreindre la polyphonie (16 voies) pour faire jouer des échantillons un peu plus long ne semble pas avoir de raisons programmatiques réelles.

F-Drum présente donc de réelles qualités d'efficacité et de facili-tés de mise en oeuvre. Le multifenêtrage actif permet d'éditer et d'insérer tous les sons dans la palette sans quitter la page d'édi-tion. Il justifierai sa mobilisation des capacités d'un Falcon soit en permettant d'avoir cette boîte à rythme personnalisée active en même temps que le MIDI, soit en permettant de jouer avec des sons plus longs grâce à des routines d'accès au disque dur.

François AUBOUX

UN FALCON LITURGIQUE

Un FALCON transformé en orgue liturgique, ça existe et c'est à l'église SAINT ODILE de WINTZENHEIM.

Conçu par Olivier LIMACHER ingénieur du son diplômé de l'école nationale LOUIS LUMIERE et Jean Michel BATTO élève ingénieur de l'ESSAIM, cet orgue utilise la resynthèse sonore pour arriver à un résultat assez étonnant. Nous sommes loin de l'orgue électronique traditionnel tel qu'on peut le trouver dans la plupart des églises. Ici le cahier des charges prévoyait que cet instrument devait jouer de la musique CANTABILE («chantante») donc vivante. Il n'était donc pas question de se contenter de jouer des formes d'ondes plates d'où le choix de la resynthèse. Pour mémoire, la resynthèse est le graal des fabricants de synthétiseurs. Le seul appareil à proposer cette forme de synthèse est l'AXCEL de TECHNOS sorti ill y a petit moment et qui coutaît de 100 000,00 F à 500 000,00 F selon la version.

Alors j'imagine que vous allez me poser la question suivante : «pourquoi un tel logiciel n'est pas vendu au public ?»

Question à laquelle je vous répondrais que c'est pour bientôt. Sachant qu'il a fallu plus de 900 heures de travail pour réaliser un tel programme, vous comprendrez qu'une version commerciale ne se réalise pas en quelques jours.

A bientôt donc pour un test de la version «achetable» dans nos colonnes.

LE LIVRE D'OR DE LA NORME MIDI

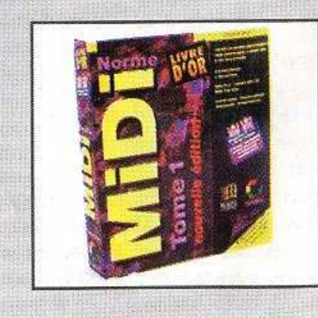
C'est la nouvelle mouture du tome 1, cet indispensable livre pour toute personne qui veut comprendre le MIDI, gérer ses synthétiseurs et expandeurs... En fin bref tout ceux qui comprennent déjà et veulent se perfectionner et tout ceux qui n'y comprennent rien et voudraient bien être à la place des premiers.

Livrés avec deux disquettes contenant plus de cinq heures de séquences MIDI zippées et livrées avec le ST ZIP adéquat, le livre de Christian BRAUT rédacteur en chef de HOME STUDIO (le cahier interne de KEYBOARDS) ne vous coûtera que 190,00 F contre plus de 400,00 F lors de la première édition.

Sachez tout de même que cette dernière s'est quand même vendu à plus de 6000 exemplaires rien qu'en FRANCE et ALLEMAGNE réunie.

Quant au deuxième tome, il devrait paraître courant Janvier 1995 et s'adresser aux plus férus d'entre vous.

SYBEX 11 Villa Coeur-de-Rey 75685 PARIS cedex 14



P.S.I.

TEST

POCKET S/PDIF INTERFACE (PSI)

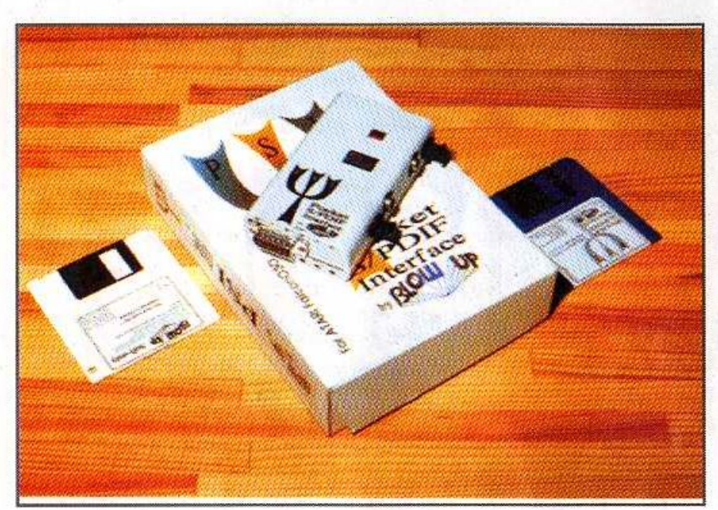
On l'attendait depuis longtemps, elle est là; j'ai nommé la carte S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface) de Blow Up. Cette carte permet de connecter un lecteur de disques compact ou un D.A.T. à votre Falcon.

La carte se présente sous la forme d'un boîtier gris clair de 8 par 13 centimètres, à connecter sur le port DSP du Falcon. Elle dispose sur sa face latérale droite d'une entrée optique, d'une entrée coaxiale, d'une sortie optique et bien sûr d'une sortie coaxiale. Sur le dessus, pas moins de 9 Leds indiquant en permanence l'état de l'interface. On trouve également quatre dip-switchs destinés à divers paramétrages (Horloge, Entrée/Sortie coaxiale/optique).

Bien que d'un aspect plutôt artisanal, l'ensemble parait solide et est bien assemblé.

La carte est livrée avec deux disquettes; la première contient la version soft de Blow up (le logiciel permettant d'étendre les résolutions du Falcon) et la deuxième est remplie d'utilitaires, de programmes de configuration, d'exemples d'utilisation de la carte, on y trouve même des sources en C et en assembleur expliquant comment se servir de la PSI dans ses propres programmes. Un utilitaire permet même d'effectuer un back-up de son disque dur sur une cassette DAT! L'ensemble est bien sûr accompagné d'une notice fort bien faite, mais fort bien allemande (et pour cause, la PSI vient de là-bas)!

Un CPX permet de paramétrer la PSI. On peut choisir la fréquence 44.1Khz, 48Khz ou encore automatique (la fréquence exacte est déterminée par le périphérique connecté en entrée). On peut également choisir diverses configurations soft (appels XBIOS ou adressage direct des registres) cela permet à la carte de fonctionner avec la quasi totalité des logiciels. Un mode spécial permet de rendre la carte compatible avec celle de Cubase audio!



La partie logicielle de la PSI est très complète et semble stable (aucun plantage à déplorer).

Une fois la carte paramétrée et branchée, il ne reste plus qu'a y connecter un lecteur de CD ou un DAT et lancer un programme (musical de préférence) comme WinRec, CMM, C2D, Falcon D2D, Cubase et j'en passe; pour peu que le programme permette de gérer les connexions de la matrice DMA, le tour est joué. Il n'y a rien à dire, le fonctionnement est parfait! La qualité de digitalisation (si je puis dire) est sensationnelle et pour cause, puisque les données sont récupérées ou écrites directement en numérique sur le DAT ou le CD (dans ce cas, les données ne peuvent qu'être lues), sans passer par un convertisseur analogique/numérique.

Si vous ne disposez ni de DAT ni de lecteur de CD, la carte trouve tout de même une utilisation puisqu'elle vous permettra de travailler aux fréquences DAT ou CD (48Khz ou 44.1Khz) avec tous vos logiciels habituels.

Si vous souhaitez utiliser votre Falcon pour faire du direct to disc de manière professionnelle, ou alors si vous êtes comme moi adepte du «tout numérique», cette carte est pour vous!

Mathias AGOPIAN

QUARTET

CA VOUS FAIT RÊVER ? NOUS AUSSI !

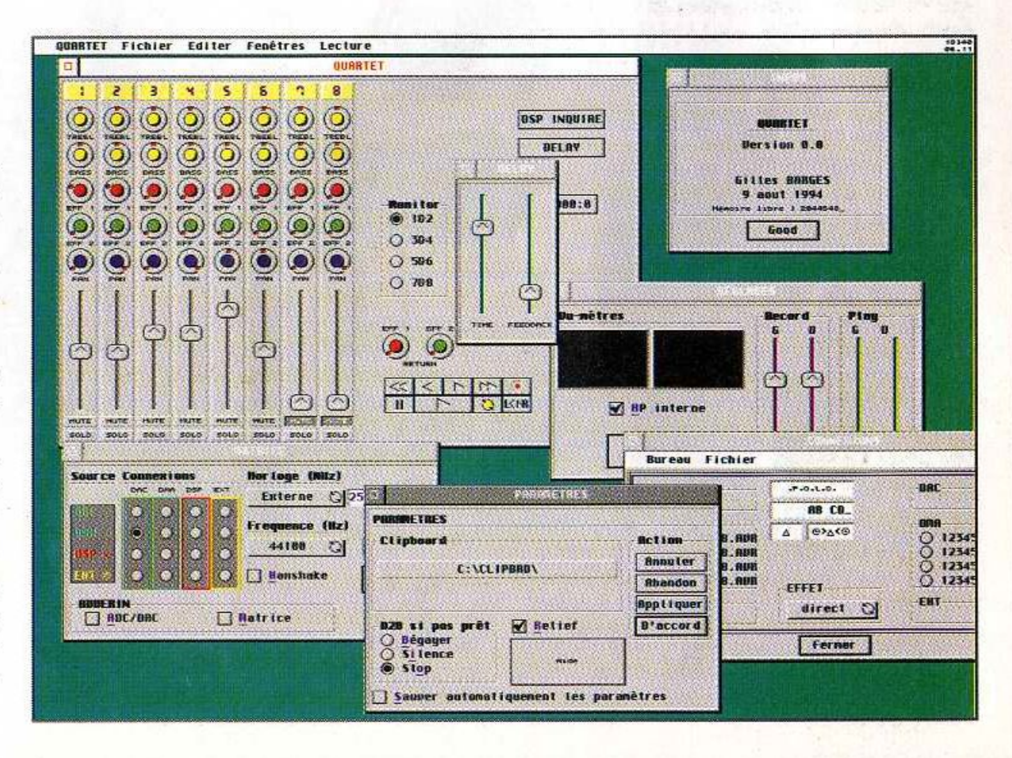
L'auteur s'appelle Gilles BARGES et il nous a envoyé cette capture d'écran de son programme QUARTET qui semble être un multipistes numérique pour FALCON.

On n'en sait pas plus mais on très hâte vu la qualité évidente de l'interface très proche d'un système d'enregistrement analogique : table plus magnéto.

Gilles dès que tu as fini ton programme, tu nous l'envoies en CHRONOPOST qu'on en parle en long et en large.

Si vous êtes éditeurs et que la vision de cette capture d'écran vous fait aussi chavirer, faites le nous savoir par courrier ou sur le 3615 STMAG, on transmettra à l'auteur.

Quant aux autres auteurs de programmes qui valent le coup, n'hésitez pas à nous faire part de vos travaux en cours, comme vous pouvez le constater, on n'hésite pas à les publier lorsqu'ils ont l'air prometeurs.





CA Y EST, ON L'A !

la nouvelle version de CALAMUS SL. Pas vraiment de changement au sein même du programme, mais des nouveaux modules dont un pour visualiser le chemin de fer.

Bientôt le test dans ce cahier.

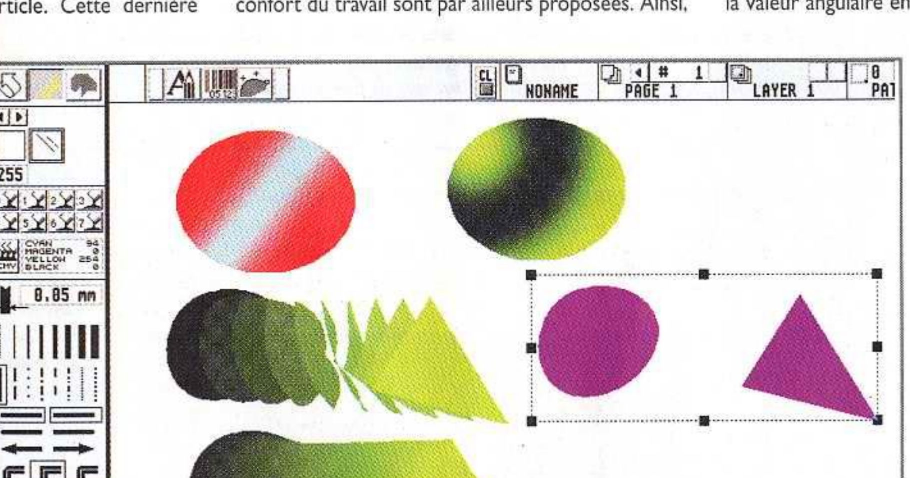
DA'S LAYOUT T.C.



Après DA's Layout CD, la dernière version de ce logiciel de PAO, à savoir la version True Color (5.3) nous est enfin parvenue. Commençons sans tarder la visite.

VERSIONS

Ce programme est dorénavant décliné en 4 versions, de la plus simple (monochrome sans éditeur de fontes ni éditeur vectoriel) à la plus évoluée dont nous traiterons dans cet article. Cette dernière nécessite au minimum 2 mégas de mémoire et l'utilisation d'un disque dur est fortement recommandée. Une des grandes nouveautés de cette pénultième mouture est la compatibilité avec tous les modes d'affichage (de monochrome à true color) à partir d'une résolution minimum de 640 X 400. Grâce à la présence d'un accessoire, la possibilité d'utiliser deux écrans est conservée. On peut ainsi travailler sur grand écran monochrome, tout en visualisant au besoin sur le second écran en niveaux de gris ou en couleurs.



DA's Layout TC se compose d'un éditeur de fontes, d'un vectorisateur, d'un générateur de code barre, d'un éditeur vectoriel ainsi que d'une section traitant de la mise en page proprement dite. À tout ceci peuvent s'ajouter, pour peu qu'on en ait fait l'acquisition, des modules spécialisés (archiveur, masquage, correction de couleur...) dont nous parlerons dans un prochain numéro.

INTERFACE

Le programme propose une interface mélangeant le principe des icônes et champs de commandes «iconiques» avec d'autres fonctions accessibles par les classiques menus déroulants. Cinq icônes «maîtresses» en haut à gauche de l'écran permettent d'accéder aux champs de commandes correspondant au travail des pages, des objets, des textes, des images et des vecteurs. Plus loin à leur droite se trouvent les icônes d'accès aux modules éventuellement présent. Une option de configuration autorise le placement des icônes à l'intérieur des champs de commandes selon une disposition convenant mieux à l'utilisateur. D'autres facilités, augmentant le confort du travail sont par ailleurs proposées. Ainsi, la page active peut être bordée de réglettes de mesure, le format de celle-ci ayant été auparavant librement défini. Les coordonnées de l'outil courant sont continuellement affichées de manière absolue et relative. Un zoom très puissant autorise un travail extrêmement précis. De plus le rappel de l'ancien facteur de zoom augmente la vitesse de travail. Enfin, une autre fonction permet de placer la fenêtre virtuelle de travail à l'endroit que l'on désire sur la page.

Ajoutons, pour terminer que le «bureau» de travail offre une surface de 819,20 X 819,20 mm sur laquelle on pourra placer n'importe quel type d'objet : pages bien évidemment (y compris de formats différents), colonnes de texte, objets vectoriels.

PRATIQUE !

Les possibilités d'aimantation sont très nombreuses (sur ligne ou cercle d'aide, sur grille définissable, sur point d'objet, sur ligne de base de texte...) et facilitent un placement précis. De plus, on peut contraindre le déplacement d'objets (ou de vecteurs lors de leur traçage) horizontalement, verticalement ou selon un angle définissable, et dans ce dernier cas, après avoir éventuellement «interrogé» un élément d'un objet déjà dessiné afin d'en obtenir la valeur angulaire en retour.

La sélection et l'ordonnancement des objets vectoriels empilés se fait à l'aide des touches Shift, Control et Alternate. Ceci permet de sélectionner l'objet que l'on veut quelle que soit sa place dans un empilement ou de l'envoyer à une quelconque place intermédiaire. Ce type de confort se retrouve dans la gestion des objets groupés. Inutile dans DA's Layout de dégrouper, car on peut «ouvrir» temporairement un groupe afin d'y atteindre l'objet voulu quel que soit son niveau, d'éventuellement le modifier, le déplacer voire l'ôter, puis de refermer le groupe.

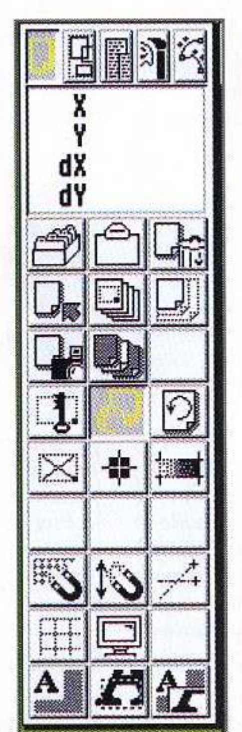
TRAVAIL VECTORIEL

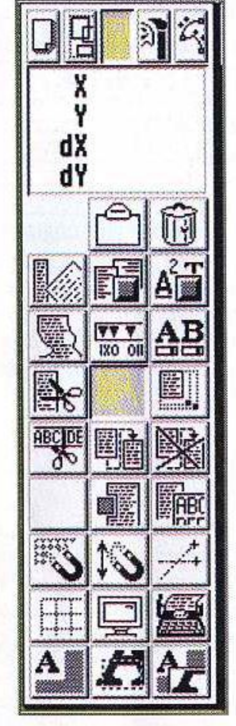
On peut considérer qu'il y a deux modes possibles : d'une part la création d'objets, d'autre part leur manipulation.

En ce qui concerne la création, tous les outils nécessaires sont présents (placer des points, tracer des courbes, ôter des points, etc.). Une fonction permet le dessin à main levée, ce qui se traduit, une fois cette opération terminée, par une succession de droites et/ou de courbes optimisant le tracé effectué. Deux nouveautés majeures font par ailleurs leur apparition : la création d'un objet quelconque dont l'attribut couleur sera en fait un dégradé entièrement paramétrable (linéaire ou circulaire)

et le «blending». Sous ce «franglicisme» ce cache la possibilité d'opérer des transformations successives d'un vecteur vers un autre (de 9 à 255 étapes) et d'une couleur vers une autre. Effets spéciaux garantis. Une des illustrations de cet article vous montre des exemples de dégradés et de «blendings». Terminons par deux nouveautés mineures : le tracé automatique d'un contour paramétrable (espacement) sur le vecteur sélectionné et le «joining» qui se charge de réunir deux vecteurs se recouvrant partiellement en un seul en éliminant les parties inutiles.

Manipuler un objet sera l'autre versant du travail vectoriel. Outre le placement/déplacement, niveau 0 de la manipulation, il subira, selon nos désirs, des déformations horizontales ou verticales, proportionnelles ou non, des inclinaisons horizontales ou verticales, des rotations (en indiquant l'angle et en plaçant le centre de rotation). D'autres déformations sont accessibles en plaquant l'objet (ou le groupe d'objets) sur une grille de Bézier modifiable ou via une «calculette» autorisant la création de formules plus ou moins complexes. Des nouveautés apparaissent également dans ce domaine avec les fonctions de multi-copie et de chercher/remplacer. Pour la première, comme son nom l'indique une copie multiple sera effectuée en tenant compte de nombreux paramètres (translation ou rotation, agrandissement ou réduction, nombre de copies, appel éventuel à la «calculette»). La fonction chercher/remplacer permet en pointant un objet d'en «chercher» les informations quant à la couleur et à l'épaisseur de trait pour éventuellement l'appliquer à une sélection globale ou locale (remplacer tous les bleus de cette page par le violet de cet objet).









L'ÉDITEUR DE FONTES

Il propose quasi toutes les possibilités décrites ci-dessus. Il charge des fontes au format .CFN (Calamus), .DFN (DA's Layout) et Postscript type I (sans sauvegarde à ce format pour ces dernières). Il gère les approches par paires. Les attributs de texte dans la partie PAO du programme ne proposant toujours pas l'attribut contour, on peut y générer une telle police.

LE MODULE DE VECTORISATION

Livré avec le programme sous forme de module externe, il ne se chargera en mémoire qu'en cas de besoin. Il vectorisera (droites ou courbes) une image de type bitmap, mais également une image couleur. Dans ce dernier cas, il faut lui indiquer une valeur basse et une valeur haute de couleur (y compris en les «pointant» sur l'image) ainsi qu'un pourcentage de tolérance. À partir de là, il considérera toutes les valeurs comprises entre ces deux limites comme une seule couleur qu'il vectorisera ensuite.

Clipboards, bibliothèques, calques et corbeilles
Où que l'on se trouve, il est possible d'entreposer des objets, vecteurs ou du texte dans un clipboard. Chaque partie possède le sien en propre. C'est par son truchement qu'on opèrera des copies. Lors de la fermeture du programme le contenu en est perdu.

Il en va autrement des bibliothèques qui fonctionnent selon le même principe, à ceci près quelles sont sauvegardables. On a donc tout loisir de se créer des librairies de vecteurs, d'objets, de pages qu'on appellera selon ses besoins.

Quant à la corbeille, les objets qu'on y «jette» ne sont pas effacés directement mais y demeurent disponibles tant qu'on n'a pas spécifié de la «vider» définitivement.

Le principe des calques souvent rencontré en CAO se retrouve dans ce programme de PAO. Nombreux (jusqu'à 65536), ils permettent de répartir différents objets (y compris des colonnes de texte) sur différentes «couches». Ils peuvent être, selon les besoins, activés (un seul à la fois), visibles ou non et acceptent le transfert ou la copie d'objets de l'un à l'autre.

MISE EN PAGE

La démarche à suivre diffère d'un programme de PAO orienté «cadre». On pourrait dire qu'ici l'orientation est de type «objet». Ainsi avant de créer une colonne de texte, et ce non pas directement sur la page mais dans le formulaire approprié, on doit avoir au moins un style de texte et un format de texte déjà créés. Chaque modification dans le texte nécessite la création préalable d'un nouveau style ou format (s'ils n'existent pas dans ceux déjà créés bien entendu).

STYLE DE TEXTE

Celui-ci contiendra toutes les informations quant à la police choisie (avec création automatique d'une bibliothèque de fontes classées par famille), son corps, sa couleur, son type de souligné (épaisseur, couleur, distance, sous le mot ou sur la largeur de la colonne), son type d'ombre (corps de l'ombre indépendante du corps du caractère ombré !), le corps et l'emplacement des caractères de type exposant ou indice. À chaque style on pourra attribuer un raccourci clavier.

FORMAT DE TEXTE

Celui-ci va gérer la répartition du texte dans les colonnes. On y retrouve les classiques fer à gauche, fer à droite, centré, justifié, les valeurs des marges droite et gauche ainsi que celles de l'interlignage et du retrait d'alinéa. L'espace inter-paragraphe se règle avec deux valeurs distinctes (avant et après le paragraphe) ce qui permet d'avoir par exemple un sous-titre plus proche, comme il se doit, de la partie qu'il introduit que de la partie qui le précède. La justification d'un texte s'opère par une répartition des blancs entre les mots, les caractères ou les espaces. C'est ici que se détermineront ces valeurs minimales et maximales. Un autre réglage y est adjoint permettant de d'indiquer l'étroitisation et l'élargissement maximum des caractères. À utiliser avec prudence ! Enfin, deux options quant à la césure active ou non et à la justification en registre ou non complètent l'ensemble des paramètres qu'il est bien entendu permis de sauvegarder (idem pour les styles).

COLONNES

Styles et formats créés, il faut poser une ou des colonnes sur la page. Ceci se réalise dans un formulaire lui aussi riche en paramètres divers comme, pour commencer, la largeur et la hauteur. S'y ajoutent un éventuel angle d'inclinaison, des options de multicolonnage (avec répartition automatique sur plusieurs pages). On y trouvera en outre deux fonctions de justification très évoluées comme la justification verticale (répartition du texte sur l'ensemble de la colonne de haut en bas) avec interlignage modifié selon des valeurs minimales et maximales paramétrables. L'autre fonction permet, quant à elle, la composition en registre (création d'une sorte de «grille» sur la page, le registre, de sorte que toutes les lignes de texte se calent dessus, indépendamment du corps de texte). Celui-ci se paramètre en hauteur de ligne et hauteur de ligne maximale.

Il est possible d'attribuer à chaque colonne créée un style et un format par défaut. Enfin pour terminer, reste à en indiquer le type : normale ou libre. Une colonne libre permettra la déformation de ses bords droit et gauche afin de réaliser des formatages particuliers ou encore de peaufiner l'habillage d'une illustration.

TEXTE

Les colonnes de texte demandent à être remplies. On peut saisir directement dedans (très rapide, quasiment autant que dans un traitement de texte, mais ici en WYSIWYG, y compris avec du texte incliné !) ou dans un éditeur de texte affichant sa propre fenêtre. Ce dernier offre quelques fonctions simples telles que le couper/coller/copier, la recherche/remplacement ou encore l'insertion de codes de contrôle (formats, styles, espaces variables, césures). Autre solution, l'importation, uniquement, hélas au format ASCII.

L'habillage de texte se fera à droite ou à gauche de l'objet à habiller. Impossible ici de placer un objet en plein centre d'une colonne et de procéder à un habillage de part et d'autre.

IMAGES

Les images importées (aux formats .TIM, .TIH et .TIC) peuvent être recadrées et subir une rotation d'un angle quelconque. Une option intéressante en permet le masquage vectoriel. Il suffit pour ce faire de placer dessus un quelconque objet, de valider l'option «clippath» et l'image sera découpée selon le contour de l'objet.

IMPRESSION

Tout travail achevé a pour destination la feuille de papier ou le film (voire bromure). Le formulaire d'impression propose différents pilotes d'imprimantes, de photocomposeuses, de fichiers ainsi qu'une sortie Postscript (directe ou sous forme de fichier). Très complet, il permet d'imprimer les pages que l'on désire (gestion paire/impaire) au nombre d'exemplaires voulu, de les réduire/agrandir, de choisir les calques (tous, certains seulement), d'adapter la page montée à la taille de la page de sortie, d'imprimer des portions de page (A3 en plusieurs A4 par exemple).

C'est dans ce formulaire que se fera l'attribution d'une trame (à choisir parmi une bibliothèque de trames toutes prêtes) aux images et aux textes, ainsi qu'une éventuelle séparation de couleurs (chromatique, achromatique ou chromatique au noir) et/ou une modification de gradation.

CONCLUSION

La complexité de cet outil puissant qu'est DA's Layout ne m'a pas permis, dans ces pages, d'en faire un test exhaustif. Bon nombre d'aspects ont dû être passés sous silence faute de place. Cependant, j'espère que les aspects évoqués mettent suffisamment en lumière les très nombreuses possibilités fonctionnelles dont il regorge.

Confort de travail, gestion de texte pointue, mise en page rigoureuse, outils disponibles sous la main, modularité forment un tout dont on apprécie rapidement la richesse. La logithèque «atarienne» est encore capable, quoi qu'on en dise, de fournir des programmes de haute volée comme celui-ci ! J'imagine ce qu'il donnera(it) sur Medusa ou sur Eagle...

Patrick Bonnet

DA'S LAYOUT TC (VERSION 5.3)
DIGITAL ARTS GmbH / Anrather Str. 300 D-47807 Krefeld / ALLEMAGNE / Tel.: 02152/396064 / Fax: 02151/399071
Configuration : toutes machines 2 mégas mini, disque dur, à partir du 640 * 400 (monochrome à true color)
Langue : allemand, anglais
DA'S LAYOUT BW 2.3 : 199,- DM / DA'S LAYOUT BW 3.3 : 449,- DM / DA'S LAYOUT CD 4.3 : 699,- DM / DA'S LAYOUT TC 5.3 : 999,- DM

DA'S PICTURE PRATIQUE 1

Voici le premier article d'une série destinée à montrer concrètement quelques possibilités et manières de faire avec cet excellent logiciel de graphisme

DÉTOURER



Il arrive fréquemment que l'on souhaite conserver une partie d'une image (le premier plan par ex.) et ôter ou remplacer le reste (l'arrière plan bien souvent). Cette technique est également utiliser pour le photomontage. Nous allons donc voir comment procéder avec DA's Picture

L'image étant chargée, il convient de se mettre en mode d'édition de masque (8 bits) en cliquant sur l'icône correspondante. Il s'agit pour cette image, d'ôter le fond trop «photomaton» à notre goût, pour le remplacer par un dégradé de meilleur aloi.

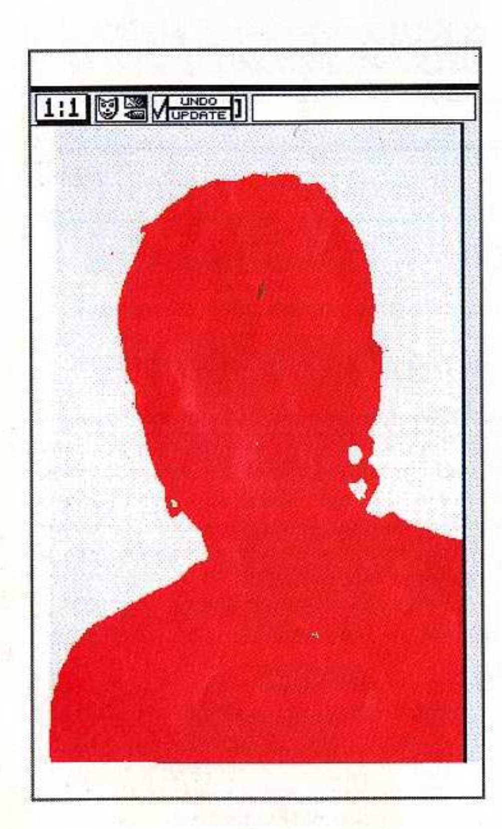
paramétrage de la baguette magique

Il faut donc, dans un premier temps, masquer ce fond à l'aide de la «baguette magique», en l'ayant préalablement paramétrée. Les valeurs à indiquer dépendent de la différence plus ou moins marquée entre le fond (partie à masquer) et le premier plan à conserver. Plus celle-ci est marquée, plus les valeurs peuvent être élevées.

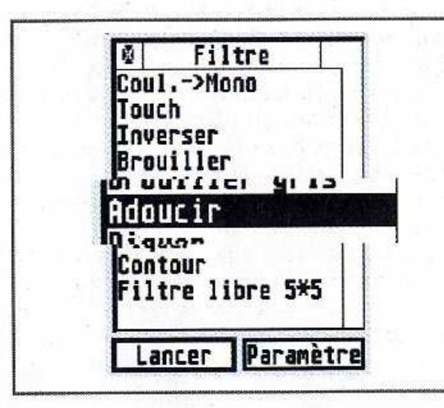


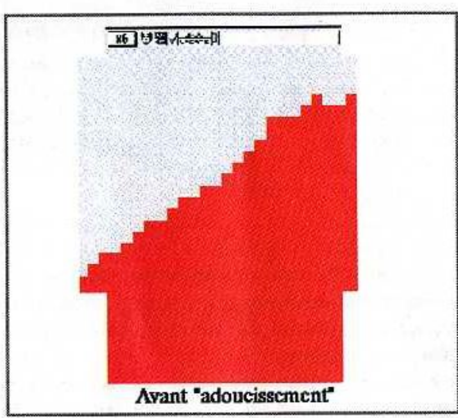
Après avoir cliqué avec la baguette magique, le fond se couvrira d'un masque de la couleur choisie (ici rouge). Il peut être nécessaire de procéder ainsi plusieurs fois de suite pour masquer entièrement ce fond. Dans ce cas, il ne faut pas oublier avant chaque nouveau «coup de baguette» d'enregistrer l'état actuel par un appui sur la barre d'espace. Ainsi, si le «coup de baguette» suivant masque une partie de l'image à conserver, un simple appui sur la touche «Undo» nous ramènera à l'état antérieur. Il faudra à ce moment là amoindrir les valeurs données et recommencer.

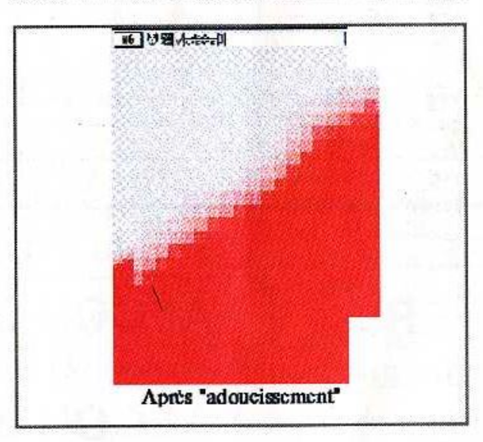




Le fond étant entièrement masqué, il faut maintenant l'inverser afin de masquer ce qui ne l'est pas, c'est-à-dire la partie de l'image que l'on souhaite conserver. Ceci se fera en appelant le module «Filtre». Un double-clic sur «inverser» et l'inversion s'effectuera. Un nouvel appui sur la barre d'espace enregistrera cet état.

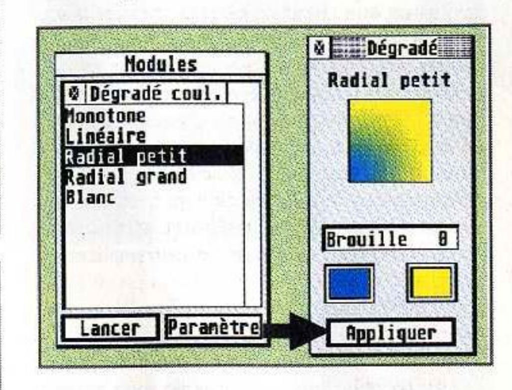



Avant "adoucissement"


Après "adoucissement"

Le travail sur le masque n'est pas totalement terminé. Il faut encore adoucir ses contours à l'aide de la fonction «adoucir» du module «Filtre». Si ceci n'était pas fait, la transition entre partie masquée et non masquée serait trop «brute» (illus. 7) alors que l'adoucissement effectue à une sorte d'anti-aliasing (illus. 8) rendant cette transition progressive. Le masque «adouci», on n'oubliera pas d'appuyer sur la barre d'espace...


Masque visible, mais plus éditable



Avant de poursuivre, il ne faut surtout pas oublier de quitter le mode d'édition de masque et de passer en mode de dessin avec «masque visible». Si ceci n'était pas fait, les opérations suivantes ne traiteraient pas l'image, mais bien encore le masque !


Masque invisible

En appelant le module «Dégradé» nous allons appliquer sur l'image un dégradé «radial petit» dont nous règlerons la direction et les couleurs de départ et d'arrivée en cliquant sur «Paramètres». Ceci fait, il reste à cliquer sur «Appliquer». Le dégradé va recouvrir l'image en épargnant bien entendu la partie masquée.

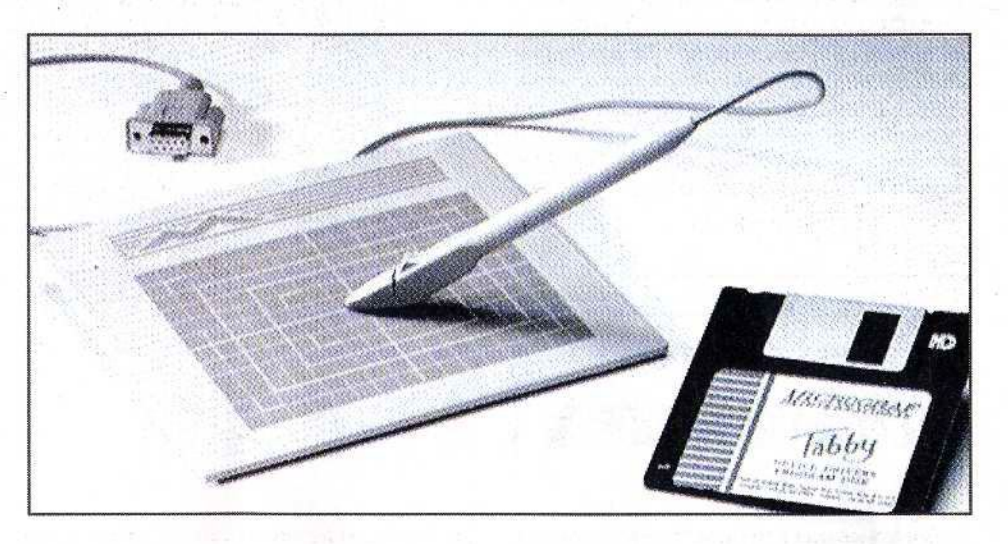
En passant maintenant en mode de dessin «masque invisible», il ne nous reste plus qu'à admirer notre oeuvre ou éventuellement à recommencer grâce au «Undo» qui permet ainsi de tester différentes directions ou couleurs.

Patrick Bonnet

TABBY

On peut être réfractaire au maniement de la souris... Solution de rechange ? Un trackball ou encore la tablette graphique Tabby Tablette

Prenez une tablette d'une dimension totale de 170 mm X 145 mm pour une surface active de 128 mm X 96 mm, branchez dans le port série de votre machine et le tour est joué. L'alimentation sera puisée directement sur votre unité centrale. Le stylet quant à lui est directement branché sur la tablette. Ce faible encombrement peut avantageusement remplacer une souris et son tapis.



ACCESSOIRE

Placez le programme fourni dans le dossier «Auto», un accessoire à la racine de votre partition de démarrage. Ce dernier vous permettra de paramétrer simplement et rapidement la gestion de la tablette. Vous pourrez ainsi calibrer la surface utile de la tablette par rapport à celle de l'écran et déterminer les touches du clavier qui associées au clic du stylet (appui marqué) simuleront le clic droit ou le double clic d'une souris.

UTILISATION

L'utilisation de cette tablette pourra se révéler utile à tous ceux pour qui la préhension d'un stylo ou d'un crayon reste le moyen «naturel» le plus efficace. Mais rien n'empêche qu'elle soit également utilisée pour de petits travaux de dessin comme la digitalisation d'un logo avec un programme vectoriel par exemple. Ceci est d'autant plus intéressant que son utilisation n'empêche pas celle de la souris en parallèle.

TABBY (CHEZ TES PARENTS ?)

D'un rapport qualité prix intéressant, cette tablette pourra intéresser l'utilisateur au profil décrit ci-dessus, mais également quelqu'un qui voudrait «tâter» de cette technique sans investir dans des tablettes d'une surface certes plus grande, mais d'un prix plus conséquent.

Patrick Bonnet

TABBY
programme et accessoire de réglage (anglais)
Distributeur : SCAP
Prix : 590 F



LOCATE IT

TEST

Nos activités nous amènent parfois à écrire en anglais, ou à tenter de comprendre une documentation en allemand. Jusqu'à présent nous disposions d'outils classiques (dictionnaires, souvenirs...) et de quelques sharewares proposant de passer un texte à la moulinette afin d'obtenir une traduction mot-à-mot plus ou moins utilisable. Voici LocateIt, qui est un outil de traduction en ligne. Il va vous permettre de feuilleter ses dictionnaires ou traduire directement les mots sans quitter votre logiciel d'édition de textes.

Configurations
Hotkey: ☒ Shift droit ☐ Shift gauche ☐ Control ☒ Alternate
Balayage-Hotkey 0.50 sec
Diverses: ☒ Autolocator ☒ Fichier en mémoire ☐ Hotkey appelle dialogue ☒ Popup choix-résultat ☒ Simuler ^C,^V ☐ Réduire la fenêtre
H:\LOC\F_D.LVO
Annuler Enregistrer OK

LocateIt est constitué de deux fenêtres que nous allons détailler : la fenêtre principale et la fenêtre de configuration. La fenêtre principale, que vous ouvrez en lançant l'accessoire par le menu (ou par une combinaison de touches), est celle où vous consulterez les traductions proposées à partir du mot que vous entrez dans le champ «Cherché:». Un autolocator permet une recherche constante au fur et à mesure des caractères entrés. Cette fenêtre peut également être ouverte sur un mot copié dans le clipboard GEM (ou sur les mots approchants).

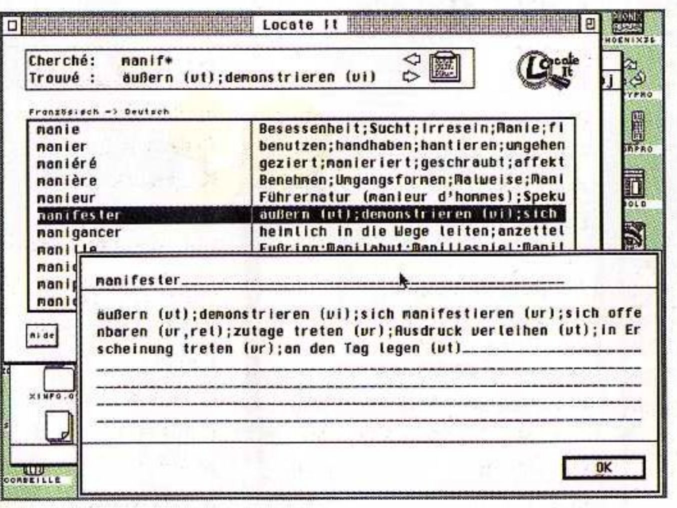
La fenêtre de configuration vous propose une palette d'options vous permettant d'utiliser LocateIt suivant votre goût : choix de la combinaison de touches activant le traducteur, ouverture de la fenêtre ou traduction directe, chemins, etc.

Le principe est simple : que vous consultiez le dictionnaire actif ou l'activiez à partir d'un mot copié dans le clipboard GEM, vous pourrez toujours envoyer la traduction choisie dans le même clipboard pour l'intégrer ensuite dans votre texte à partir de ses propres fonctions de gestion de bloc. Quand un mot présente plusieurs traductions, l'activation de Control C sous LocateIt ouvrira un pop-up de résultat où pourra être choisie l'expression devant être envoyée au clipboard.

Comme LocateIt va encore plus loin, il vous permet d'effectuer une traduction directe : vous sélectionnez un mot sous votre traitement de textes et vous appelez Locate It par la combinaison de touches (l'option «Hotkey appelle dialogue» doit être désactivée). C'est alors le pop-up de résultat qui sera directement ouvert. Cliquez sur une expression et elle remplacera automatiquement, dans votre texte, le mot sélectionné. Cette fonction est extrêmement pratique !

Consultation, traduction par étapes ou traduction directe, les différentes façons d'exploiter LocateIt le rendent très maniable et vite indispensable. LocateIt ne remplacera pas les outils nécessaires à une traduction très spécialisée (ce n'est pas son but) mais il peut les seconder de façon très efficace. Dans des cas de traduction plus courante, il pourra les remplacer plus d'une fois.

Mais il est dommage que l'option de traduction directe ne fonctionne que si le mot se trouve, à quelques exceptions près, dans le dictionnaire tel qu'il est sélectionné. Si ce n'est pas le cas, il ne se passe rien. On peut bien sûr ouvrir alors LocateIt à partir du menu, mais il aurait été plus agréable que ce cas, fréquent, soit traité directement : le pop-up ouvert au mot approchant ou la fenêtre principale s'ouvrant en l'absence de correspondance suffisante, l'une ou l'autre solution (ou l'une puis l'autre) aurait été un complément bienvenu à une fonction dont on ne veut plus se passer.



LocateIt fonctionne sur tout Atari en résolution au moins égale à 640 x 200. Il travaillera conjointement avec tout programme utilisant le clipboard GEM. Je l'ai testé avec Papyrus, Script, Edison, Everest, et même avec Zeig's Mir (qui ne permet pas l'édition directe mais affiche la traduction dans une fenêtre séparée).

Locateit dispose pour l'instant de deux dictionnaires, allemand-français et français-allemand, assez conséquents mais qui, à mon avis, devraient être complétés en y intégrant, notamment, le vocabulaire technique de la micro-informatique qui, justement, fait généralement défaut dans les dictionnaires classiques. Si on ne trouve même pas «Disquette» dans le Weis-Mattutat (dico allemand d'Harrap's, qui est tout de même une référence), il est certain qu'il y a un créneau à prendre. L'activité intense du monde Atari outre-Rhin, tant en commercial qu'en shareware, nous indique que la lecture de docs allemandes a un avenir certain.

LocateIt ayant une vocation multilingue, nul doute que d'autres dictionnaires verront le jour. Les dictionnaires anglais devraient être disponibles à l'heure où j'écris ces lignes. LocateIt a besoin d'être complété (puissance et variété des dictionnaires) et pourrait être légèrement modifié (traduction en ligne), mais ce sont là des compléments aisément réalisables qui contribueront à la mise en valeur de cette application bien conçue, bien réalisée et efficace, donc vite indispensable. Et, déjà tel quel, je prends tout de suite !

Jean Jacques ARDOINO

QUELQUES TRUCS SOUS PAPYRUS

Papyrus est un traitement de textes de plus en plus utilisé. Il est maintenant distribué en France par ETILDE et, s'il offre des fonctions de traitement moins spécialisées que celles du Rédacteur, il propose tout de même de très puissantes fonctions de mise en page et de nombreuses possibilités pour composer de jolis documents, pour peu que vous utilisiez SpeedoGdos. Voici donc quelques conseils d'utilisation.

LES CHEMINS

Parmi les paramètres sauvegardés (menu Zoom, Options, ou Mise en Page dans le menu Fichiers), vous avez sûrement constaté qu'y figuraient les chemins où étaient stockées les polices. Mais d'autres chemins sont également conservés dans la configuration, même s'il n'y a pas de dialogue particulier pour les fixer. En fait il y en a un, et c'est le sélecteur de fichiers. Si vous cliquez sur «Ouvrir...» du menu Fichiers puis, dans le sélecteur, ouvrez un répertoire particulier, le chemin sera mémorisé, que vous ouvriez effectivement un document ou que vous annuliez. Si vous sauvez alors la configuration, ce chemin deviendra le chemin par défaut des documents.

La même opération peut être effectuée avec les fonctions d'importation de texte ou de graphiques.

Ne reste plus maintenant qu'à désactiver l'option «Sauver la configuration en quittant» afin que chaque choix de chemin exceptionnel ne devienne pas définitif sans que vous y preniez garde ! De toute façon, la désactivation de cette fonction est préférable, au vu du nombre d'options qu'offre Papyrus. Ainsi vous ne vous arracherez pas les cheveux devant votre imprimante qui ne répond pas tout simplement parce que vous avez oublié que, la dernière fois que vous avez utilisé Papyrus, vous avez «imprimé» en utilisant le mode QFAX...

L'OUVERTURE D'UN DOCUMENT

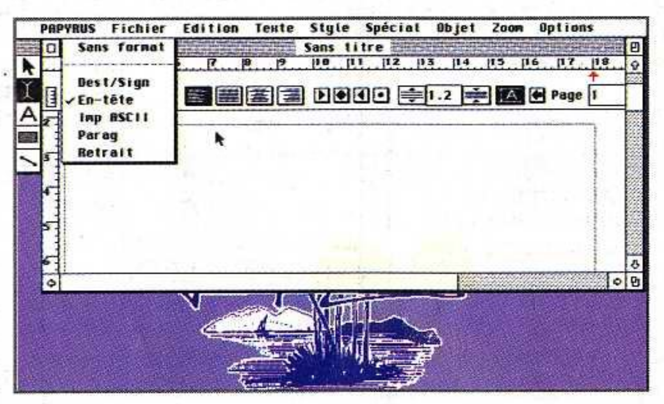
S'il ne trouve pas de document AUTO.PAP dans le chemin par défaut, Papyrus, au démarrage, ouvre le sélecteur de fichiers afin que vous puissiez charger un document existant. Vous ne pouvez pas alors créer un nouveau document. C'est dommage, je sais. Si vous voulez créer un document vierge, vous devez quitter le sélecteur par «Annuler» puis choisir l'option «Nouveau» dans le menu Fichiers. Ce n'est pas toujours très pratique, souvent je n'y pense pas et je crée un nouveau document à partir du sélecteur. Ça ne plait pas du tout à Papyrus qui affiche alors une erreur système. Vous pouvez aussi avoir un document AUTO.PAP dans le chemin par défaut. Papyrus le chargera et n'ouvrira donc pas le sélecteur. Ce document AUTO.PAP peut aussi bien être le roman sur lequel vous travaillez chaque jour, ou bien un document vierge que vous sauvegarderez sous un autre nom, après modification, par «Sauver comme...», afin qu'AUTO.PAP reste un document vierge.

UN LOCATOR SAUVAGE...

Quand le sélecteur de fichiers est ouvert pour que vous ouvriez un document, si vous entrez les premières lettres d'un nom de fichier existant et cliquez sur OK, le sélecteur s'ouvrira à nouveau avec le premier fichier commençant par ces caractères dans le champ de fichier, même si vous utilisez le sélecteur GEM. Par contre, la fenêtre des fichiers n'affichera le fichier correspondant, et les suivants, que dans un sélecteur plus évolué, comme Selectric. Ce n'est pas un truc d'une grande utilité, mais si ça peut vous donner l'envie d'utiliser un sélecteur de fichiers plus évolué...

LES STYLES

Papyrus vous offre la possibilité de sauver vos formats de paragraphes et de les rappeler par pop-up. Au passage, j'avoue qu'associer un raccourci-clavier à chaque format de paragraphe serait une cerise de plus sur ce gâteau qui



en contient déjà beaucoup. Vous pouvez inclure dans ces formats de paragraphe la police utilisée, le corps, la césure, la couleur, etc. Ce format de paragraphe constitue un style qui n'a rien à envier à ceux de Word. Mais vous pouvez également attribuer des polices sous des corps choisis aux emplacements libres de la palette des touches de fonction, c'est-à-dire de Shift F1 à Shift F10, plus F9. Contrairement à ce qu'avance un truc de ST Format, notre confrère anglais, cela ne fonctionne pas en sélectionnant une police et un corps dans le panneau des polices.

Il faut sélectionner un bloc dans le texte, éventuellement modifier sa police et son corps, puis effectuer un double clic ou un CONTROL + clic sur la case choisie, ce qui aura pour effet d'ouvrir un dialogue. Le champ d'édition, improprement appelé «Raccourcis:» vous présentera tout ou partie du nom de la police utilisée. Vous pouvez modifier ce champ à votre convenance. Si vous sortez par «OK», à cette touche de fonction seront assignés la police et le corps utilisés, mais également un ou plusieurs attributs (souligné, contour, exposant...) qui peuvent avoir été préalablement sélectionnés, dans le menu Style ou directement sur la palette des touches de fonction.

Cette configuration des touches de fonction peut s'avérer d'autant plus utile que, si les formats et styles associés sont sauvegardés avec chaque document, la palette des touches de fonction est sauvegardée avec les paramètres généraux de Papyrus.

UN MODELE SUR MESURE

Quand vous ouvrez un nouveau document, il se voit doté d'une mise en page, d'une police et de quelques formats de paragraphe. En général, avant d'entamer l'écriture proprement dite, vous modifiez certains de ces paramètres. Savez-vous que, quand vous créez un nouveau fichier, Papyrus va chercher un fichier _NOUVEAU.PAP dans le dossier TEMPLATE (_NEU.PAP dans le dossier VORLAGEN pour ceux qui ont une version ou une démo allemande) ? Et ce fichier _NOUVEAU.PAP n'est rien de moins qu'un document Papyrus tout à fait standard.

Rien de plus simple, maintenant, que d'écrire un peu de texte afin de créer vos propres formats, les nommer pour les rendre accessibles depuis le pop-up, modifier la mise en page (en fonction de vos goûts et des marges de votre imprimante), effectuer toutes autres opérations que vous jugerez utiles avant d'effacer tout ou partie du texte et sauver votre document prêt à l'emploi sous le nom de _NOUVEAU.PAP, et bien évidemment dans le dossier VORLAGEN. Vous pourrez également, de la même façon composer vos modèles pour l'ouverture de texte ASCII, le document d'index et la table des matières.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Si, à votre tour, vous avez trouvé des astuces dont vous voudriez faire profiter d'autres utilisateurs, n'hésitez-pas ! Faites-les parvenir au journal ou envoyez-les moi par Email (ardoino@musical.fdn.org), sur Brasil (Jj Ardoino) ou encore en bal NEXT sur le 3615 STMAG.

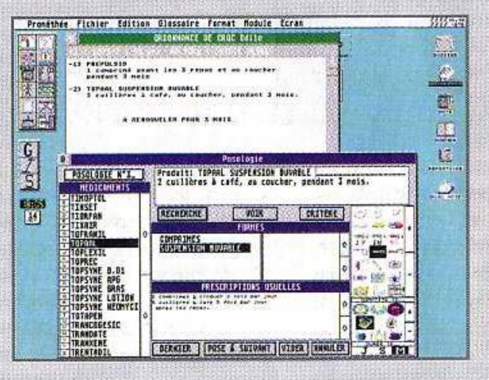
J.Jacques Ardoino

PROMETHEE

OU LA GESTION COMPLETE D'UN CABINET MEDICAL

Avec Vision DSP, Alias nous avait déjà donné une idée de leur souci d'exploiter le maximum des possibilités des machines Atari tout en conservant une bonne ergonomie. Parmi les visiteurs, exposants, journalistes, la présentation de Prométhée à l'Atari Show en a impressionné plus d'un, dont votre humble serviteur. Prométhée est un programme intégré, en quelque sorte, puisqu'il réunit le suivi des patients, organise les prescriptions, permet l'écriture des actes médicaux, gère les rendez-vous et offre un module de comptabilité très au point.

Tout de suite, ce qui frappe dans cet ensemble d'applications c'est la logique avec laquelle ils sont agencés et leur grande accessibilité. Les coordonnées des patients, leurs antécédents médicaux et leur suivi sont réunis dans une base de données qui devient très vite simple à utiliser. Dans les dossiers médicaux, un simple clic ouvrira aussi bien des notes, un croquis qu'une image en très haute résolution (une radio par exemple). Et, surtout, la méthode de liens utilisée par Prométhée, qu'on pourrait apparenter à l'hypertexte, permettra, à partir de la simple page de texte, d'insérer des événements, des posologies, grâce à des dialogues mais surtout des pop-up où le programme conserve les différentes affections, les traitements disponibles, leur posologie, etc. Tous ces pop-up permettent bien sûr, à tout moment, d'ajouter une entrée : tout est organisé de façon à ce que le programme soit évolutif.



La base de données est construite à partir d'un éditeur de textes complet permettant le calcul en ligne et la liaison avec toutes les fonctionnalités du glossaire afin d'obtenir une saisie rapide. Le glossaire est modulable à volonté. Il réunira autant les masques de saisie que tous les types de données qui peuvent être utilisables à tous moments.

La comptabilité est tout aussi complète : l'acte peut être enregistré sans utiliser le clavier, la gestion des tiers-payants, la prise en compte d'encaissements partiels immédiats ou différés, l'édition des bordereaux de remise de chèques, la préparation de la 2035 et d'autres états récapitulatifs, les opérations périodiques automatiques, tout est ici aussi complètement ouvert et modulable suivant les habitudes du médecin, avec d'autres options de tri multicritères, de statistiques, un mode plan et diverses possibilités de regroupement, une gestion entièrement multicomptes, etc.

Gestion des patients et comptabilité peuvent fonctionner en multi praticiens, multi bases, multi postes (réseau). Tout peut être protégé par des

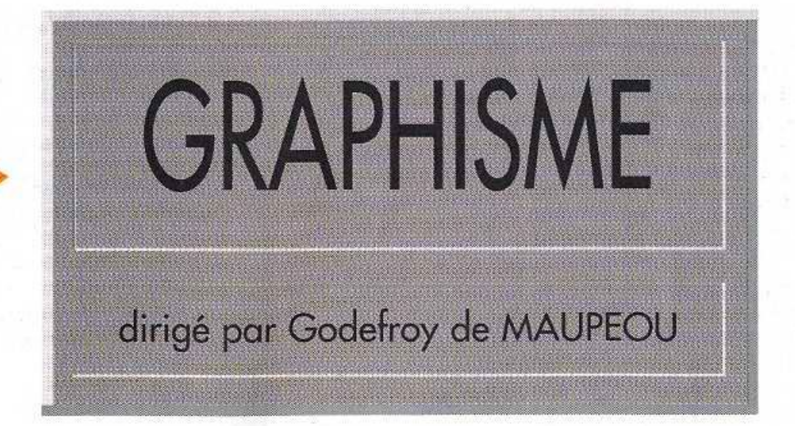
mots de passe, les données peuvent être exportées vers d'autres bases ou d'autres logiciels, des logiciels indépendants peuvent être automatiquement lancés depuis Prométhée suivant le type de document appelé... Conçu avec l'avis technique d'une trentaine de médecins, Prométhée apparaît comme un outil complet et conçu de A à Z en fonction des exigences de la profession médicale. Tout peut être géré en temps réel, sans perte de temps, les liens des modules autant que les accès disques sont optimisés, et le bureau d'accueil est organisé de telle façon que chaque médecin puisse passer d'un module à l'autre en fonction de ses habitudes sans être distrait de ses responsabilités professionnelles.

Il s'agit d'un programme très spécialisé, mais la façon dont il est agencé pourrait sans aucun doute servir de base à d'autres concepts dédiés à diverses activités professionnelles. Il montre en tout cas une fois de plus qu'une machine Atari ne souffre d'aucun handicap et s'acquitte sans problème de la gestion de nombreux volets d'une activité professionnelle pourtant délicate.

Prométhée fonctionne sur toute machine Atari, du STF au Falcon (sans oublier le ST-Book !) et, si son utilisation ne peut que profiter d'une machine et d'un disque dur rapides, sa programmation en fait un outil très à l'aise même sur des machines de base. Alias vend Prométhée depuis un an, dans le sud de la France avec, en général, des configurations Atari.

Rendez-vous pour un test complet dans le prochain numéro.

Jean Jacques ARDOINO



PAPILLON

Ils sont là les modules RASTER, IFX PALETTE, LOAD AIM, LOAD ART, LOAD B-W. Tout en français bien sur et pour un prix de 129,00 F TTC le tout. Un petit rappel: le module RASTER sert à charger une image couleur dans une résolution monochrome avec une qualité optimum. Pour cela la taille de votre image est multipliée par 2 et le tramage effectué on ne peut plus finement.Le module EFFET COULEUR PALETTE permet de créer des effets de solarisations, de négatif et de décalage de couleurs.les modules de chargements, ceux-ci, même s'ils sont apparents sur la liste des modules actifs, sont directement liés à la routine de chargement de PAPILLON. Vous pouvez maintenant charge des images *ART provenant d'ART DIRECTOR, des images *.B_W issues d'IMAGE LAB et des images AIM produites par l'excellent logiciel de traitement d'image du domaine public: ATARI IMAGE MANAGER.

VISION : LE DSP LUI AUSSI

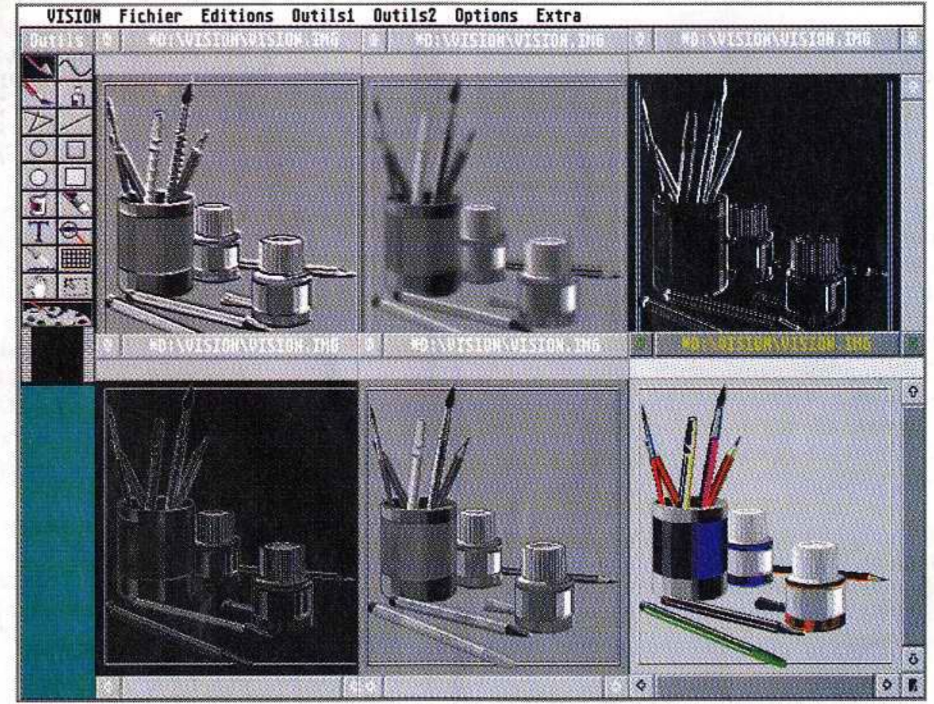


Le graphisme BITMAP sur ATARI se porte bien. Merci pour lui ! En voici un nouvel exemple avec VISION DSP qui, comme son nom l'indique, utilise le DSP à tout va si vous avez la chance de posséder un FALCON. Que les propriétaires de ST, MEGAS ST ou TT se rassurent, si VISION ne leur rajoute pas un DSP, il tournera quand même et même très bien sur leur ordinateur.

VISION QU'EST CE QUE C'EST ?

VISION est programme de dessin intégralement sous GEM signé Jean LUSETTI l'auteur du génial programme en domaine public : FRACTAL.

Sorti l'année dernière de façon quasi inaperçue, VISION nous parvient aujourd'hui dans une version utilisant le DSP. Celle-Ci arrive à point pour nous permettre de combler une grosse lacune de notre part : nous n'avions pas parlé de VISION lors de sa sortie. Et pourtant...



Classiquement VISION se présente sous le principe PHOTOSHOP: une fenêtre verticale contenant deux colonnes d'outils de dessins et des menus. Petite différence tout de même, si les icônes couleurs animées commencent à être assez courantes sur nos machines, VISION y ajoute un plus : les bulles d'aides. Laissez traîner votre souris sur une fonction et vous verrez au bout de quelques secondes apparaître une jolie bulle en relief avec le nom de la fonction et en dessous ses paramètres accessibles par un ALT + clic. C'est un petit plus, mais il montre combien VISION se veut pratique et à la portée de tous.

On notera également en bas de cette colonne, un petit carré blanc rempli d'une surface noire. Cette surface représente la partie visible de votre dessin. Lorsque celui-ci dépasse la fenêtre qui lui est allouée, la section noire indique sa partie visible, alors que le carré blanc représente l'ensemble du dessin.

Bougez la avec la souris et celui-ci suivra le mouvement dans la fenêtre. Voilà de quoi se balader très rapidement dans votre image sans cliquer constamment sur des ascenseurs.

Sinon cotés outils, ils sont tous là et il n'y a pas grand chose à signaler à leur sujet. Il faudra aller dans l'édition pour commencer à y trouver d'autres curiosités.

EDITION

VISION possède jusqu'à neuf retour en arrière (UNDO) successifs. Fini les colères noires parce que vous avez appuyé sur une fonction avant de faire UNDO. Ici vous avez droit à neuf erreurs. Le seul problème que cela peut poser est évidement la place que ces neuf sauvegardes prennent en mémoire. Vous pouvez donc déterminer le nombre de retour arrière voulu afin de gérer au mieux cette occupation de la RAM. Vous pouvez également à tout moment vider d'un coup toutes les sauvegardes en RAM.

Maintenant, avant de faire vos retours arrière, regardez à nouveau dans le menu EDITIONS. A gauche de l'item UNDO, vous voyez le nom de la dernière fonction employée. Vous saurez ainsi ce que vous allez effacer comme manipulation.

Autre bonne surprise : les couper-coller traditionnels vous permettent également de coller un bloc directement sur une nouvelle page crée par le logiciel.

OPTIONS

On trouve également des fonctions intéressantes dans les paramétrages du mode texte. Une fenêtre vous montre votre phrase avec ses attributs. Si vous voulez effectuer une rotation de celle-ci, faites défilez les angles par pas de 10 degrés et vous la verrez tourner en temps réel selon vos indications à conditions que vous utilisiez des fontes SPEEDO. Dans le cas contraire, la rotation ne se fera que par pas de 90°.

Dans les préférences, on remarquera également la possibilité de paramétrer la protection des couleurs. Lorsque vous chargerez un document avec une palette différente, il pourra être tramé ou adapté afin de garder votre palette initiale (les icônes, fenêtres et boîtes de dialogue garderont leurs couleurs systèmes).

Pour rester dans les palettes, sachez que la conversion d'une image couleur en niveau de gris s'effectue en temps réel sur FALCON (DSP oblige), soit encore plus rapidement qu'avec STUDIO PHOTO DSP.

Ce n'est d'ailleurs pas le seul traitement à être très rapide. Tous les filtrages (ne fonctionnant qu'en TRUE COLOR ou en niveaux de gris) sont effectués par le DSP. Parmi ceux-ci on trouvera toute une série de flous, de gradients, de contours, un net léger, une accentuation de contraste et un style gradient. Tous ces filtres peuvent être édités grâce à une matrice de 5X5 ou 3X3. Vous pouvez ainsi créer vos propres filtres comme dans PAPILLON.

Coté traitement, on notera également un module de rotation permettant de voir votre image en réduction tourner en même temps que l'ascenseur comme dans le module TEXTE ainsi que la possibilité d'augmenter la luminosité et la correction gamma de votre image.

La finalité d'un dessin étant souvent la sortie papier, VISION possède un module d'impression évolué (taille, résolution, rotation 90°, placement de l'image sur la feuille à la souris...), vous permettant même de sélectionner un fichier ASSYGN.SYS sur un autre périphérique que la partition C. Ainsi vous pourrez choisir une autre configuration d'imprimante que celle que vous utilisez au lancement de votre ordinateur.

VISION

Sans vouloir concurrencer APEX MEDIA ou STUDIO PHOTO DSP, VISION possède tout ce qu'il faut pour aborder le dessin bitmap ou la retouche. Sa rapidité de traitement, l'intelligence de son interface, la qualité de sa finition et surtout son prix très bas en font un programme très attractif à recommander à tous ceux qui recherchent un programme de dessin bitmap classique performant sans vouloir se ruiner.

VISION DSP

350,00 F / toutes machines, utilise le DSP sur FALCON / ALIAS, Pôles performance, Z.I. des Paluds 13400 AUBAGNES

les plus: rapidité de traitement avec le DSP / interface / déplacement dans l'image / 9 niveaux d'UNDO / fonctions de retouche / module de rotation d'image et de texte / le prix /

les moins: logiciel de type classique / filtrage impossible en mode palette

BILLY RENDER



Un nouveau logiciel de rendu 3D est né. Son nom ? BILLY RENDER. Il est français et fait d'ores et déjà partie de la gamme PHASE 4 car il gère le format 3D2.

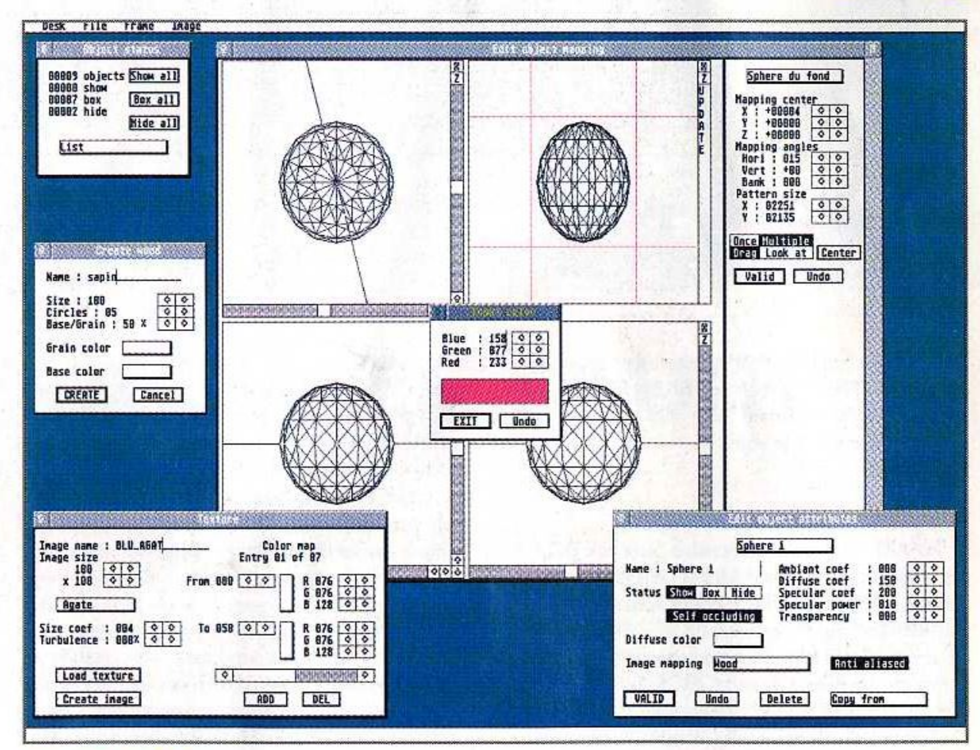
Vous allez me dire qu'il y a déjà XENOMORPH 2 qui est très rapide et possède un tas de textures à faire pâlir 3D STUDIO dont le monde PC ne cesse de se gargariser et que donc cela ne sert pas à grand chose de faire un nouveau logiciel en rendu de PHONG.

C'est vrai, mais BILLY RENDER est encore plus rapide. Un essai de calcul d'un verre à pied dans les mêmes conditions demande 16» sur BILLY RENDER et 9'46» sous XENOMORPH 2. De plus, non content de cela, BILLY RENDER récupère maintenant les textures de XENOMORPH 2.

Finalement, si j'ai bien compris, c'est XENOMORPH qui n'a plus de raison d'être ? En fait si, car le principal atout de XENOMORPH, c'est l'animation. En conjonction avec CHRONOS vous avez un studio d'animation 3D professionnel à un prix ridiculement bas par rapport à ce que l'on trouve sur d'autres plates formes.

Par contre si vous voulez calculer des images fixes, BILLY RENDER devient un outil extrêmement intéressant. Sa rapidité de calcul est proprement hallucinante. Une sphère plein écran (et en facettes, pas en primitive s'il vous plait) tient quasiment du temps réel sur FALCON en 640x480 256 couleurs. Cette même rapidité et la compatibilité avec les textures de XENOMORPH 2 en font également un logiciel de «texturisation» d'objet idéal avant passage dans ce dernier.

En ce sens BILLY RENDER est un réel pas en avant dans le domaine de la 3D sur ATARI. Mais rentrons un peu plus dans le détail du logiciel.



BILLY INSIDE

L'interface est plutôt austère. Pas de boutons ni de fenêtre «caméra» mais des menus purement et simplement. Le premier est dédié aux fichiers : chargement/sauvegarde, fusion, vidage de mémoire et lancement de calcul. Le second à l'édition des objets, caméra, lumière, monde et le troisième aux images et textures.

Le plus intéressant de BILLY, hormis sa compatibilité XENOMORPH et sa vitesse de calcul, est sans conteste la manière dont il aborde l'édition d'un objet quel qu'il soit.

Prenons le cas de la caméra.

Lancer l'item EDIT CAMERA ouvre une fenêtre avec les quatre vues classiques FACE, GAUCHE, HAUT et CAMERA. Chacune de ces fenêtres possède un petit Z dans un coin. Un clic dessus vous ouvre une liste de zoom (IN, OUT, BOX, ALL,

FULL, IN X, IN Y, OUT X, OUT Y) vous permettant de modifier votre vision bien évidement. Essayons IN X par exemple. Aussitôt l'objet présent dans la fenêtre se retrouve élargi dans le sens X. La multitude de possibilités de zoom offre des portes de travail absolument assez étonnantes. Un bon point d'ailleurs au zoom BOX qui permet de tracer très rapidement la partie à grossir comme dans un logiciel de dessin BITMAP.

On retrouve également un principe cher à RAYSTART qui est de pouvoir caler la caméra automatiquement vers le centre d'un objet voulu ou du «monde» que vous avez créé. Chacune de vos modifications est notifiée sur les pointeurs à droite de la fenêtre en temps réel. Vous pouvez modifier ces pointeurs au clavier ou bouger les objets à la main. L'édition de ceux-ci offre conjointement une rapidité d'exécution et une grande précision ce qui est plutôt rare.

Mais ce n'est pas tout. Vous pouvez bien sur agrandir une vue en cliquant sur le symbole adéquat, mais aussi diminuer proportionnellement l'ensemble de la fenêtre d'édition. Tirez sur l'angle droit inférieur, la taille des vues de l'objet se modifie en conséquence.

Passons aux attributs de votre objet. Surprise, il y a un antialiasing qui fait tant défaut à XENOMORPH 2 et en plus il s'applique indépendamment à chaque objet. Vous pouvez donc ne l'attribuer qu'à certains d'entre eux pour accélérer le calcul. Pour les autres paramètres, ce sont les mêmes que pour XENOMORPH.

Etonnamment, le traitement des attributs et des textures sont séparés. Ce dernier menu se trouve dans le menu IMAGES, où l'on charge également les images à plaquer sur les objets.

Une fois ces images chargées, il faut revenir au menu précédent pour aller chercher EDIT OBJECT MAPPING. Là aussi l'éditeur est très bien pensé. Vous pouvez visualiser votre plaquage sous toutes les coutures et un quadrillage vous indique en permanence la surface occupée par votre image.

Pour les textures, rien de particulier. BILLY reprend tous les paramètres de XENOMORPH sauf ceux liés à l'animation bien sur. On trouvera juste un petit item WOOD pour créer des effets de boisage.

On regrettera quand le même l'absence totale de traitement de surface, mais sans doute cela est il prévu pour une version ultérieure.

Une autre chose qui fait cruellement défaut : la sauvegarde au format *. RD1 de XENOMORPH. La compatibilité est telle qu'on a du mal à comprendre pourquoi BILLY utilise son propre format de sauvegarde obligeant ainsi à reprendre les données dans XENOMORPH lorsqu'on veut se servir de BILLY RENDER pour travailler les textures.

BILLY REND SA COPIE

Elle est plutôt bonne la copie de BILLY. Le rendu d'image va jusqu'au PHONG sans ombrage mais aussi réussi que chez son inspirateur. Il ne lui manque réellement que des lumières plus variées et un traitement de surface pour être aussi performant que ce dernier (le brouillard est en cours finalisation). On regrettera aussi un visuel d'interface un peu austère ainsi qu'un choix pour la langue anglaise. L'image de synthèse pour certains est assez dure à assimiler pour ne pas en compliquer la compréhension en traduisant tout en anglais alors que l'auteur est français. Allez Guilhem SEMERJIAN, la prochaine version tu troques SHAKSPEARE contre RABELAIS, c'est promis !

au dessus de XENOMORPH pour ce qui est du confort de travail.Par contre sa rapidité et son mode d'édition le placent largement au-dessus de XENOMORPH pour ce qui est du confort de travail. Ajoutez à cela un prix de 390,00 F et vous aurez une raison de plus d'acheter BILLY RENDER.

BILLY RENDER
LEXICOR FRANCE / BP 22 / 77750 SAINT CYR SUR MORIN / Prix : 390,00 F

Les plus: rapidité de calcul / souplesse des éditeurs / compatibilité textures XENOMORPH / un prix bas
Les moins : pas de traitement de surface / pas de compatibilité format XENOMORPH / interface austère

PIXART 2



Le PIXART nouveau est là, avec en prime un prix en baisse (700,00 F contre 900,00 F précédemment). Au programme pas mal d'innovations comme nous allons le voir:

SPEEDO GDOS

PIXART reconnaît maintenant SpeedoGDOS. Il gère donc les fontes SIGNUM et GDOS à condition toutefois d'avoir installé un programme gérant ce dernier en auto (SpeedoGDOS, NVDI, AMC). Toutefois il doit y avoir un bug dans la modification du corps des fontes SpeedoGDOS, car cette fonction ne semble pas fonctionner.

Comme il reconnait les fontes, il gère aussi Speedo GDOS à l'impression et le menu dédié a bien changé. A l'instar de PAPILLON et D2M il propose pas mal d'options comme la prévisualisation de la taille finale avec cette fois une possibilité d'agrandir votre dessin selon un pourcentage voulu. Vous pouvez également le positionner sur votre feuille de manière précise ou en le bougeant à la souris. A ce titre, lorsque vous dépassez le bord de la feuille, celle-ci change de format automatiquement (jusqu'au A2). Vous pouvez également déterminer le type de tramage parmi 18 possibilités comme des trames «textiles».

Seule ombre au tableau: la lenteur de l'impression. J'ai fait les essais avec une EPSON 24 aiguille sur FALCON et la monopolisation machine est franchement déroutante. Pour pallier à cela, vous avez droit à une fonction de prévisualisation très rapide qui permettra de faire vos essais «visuellement» avant de lancer l'impression.

WACOM

PIXART reconnait toujours les tablettes WACOM (normal CRAZY BIT est également distributeur WACOM) mais avec des options supplémentaires qui faisaient défaut précédemment comme le seuil de déclenchement ou la possibilité d'affecter la pression à l'intensité ou à la couleur. Je ne dirais jamais assez combien la tablette WACOM est un outil fabuleux pour l'infographiste. Il existe maintenant un modèle autour des 1400,00 F. Il n'y a maintenant plus de raison pour qu'un logiciel graphique ne l'exploite pas.

CHARGEMENT

Une nouvelle fenêtre de chargement permet de choisir la définition en DPI, le mode de tramage pour les images de résolutions supérieures à celle utilisée, le choix du type de palette (adaptation à l'actuelle ou palette originale) ainsi qu'une série de paramètres concernant le tramage.

MAPPING SUR GRILLE

Deux nouvelles options de taille. Vous pouvez maintenant définir le nombre de carrés (40 maxi) qui composent la grille déformable et par la même la taille de celle-ci. Vous pouvez également sauver votre grille ou en charger une autre. Je rappelle tout de même que ce système de grille déformable est d'une rapidité fulgurante. Sur MEDUSA, le résultat est instantané, sur FALCON, il ne prend que quelques secondes sans pour autant utiliser le DSP.

PALETTE

La fenêtre palette s'est considérablement améliorée. En mode palette (non TRUE COLOR) il y maintenant la possibilité de régler le contraste et la luminosité de toute l'image ainsi que de créer des dégradés de palettes ou encore d'effectuer des couper/coller entre les couleurs. En TRUE COLOR,

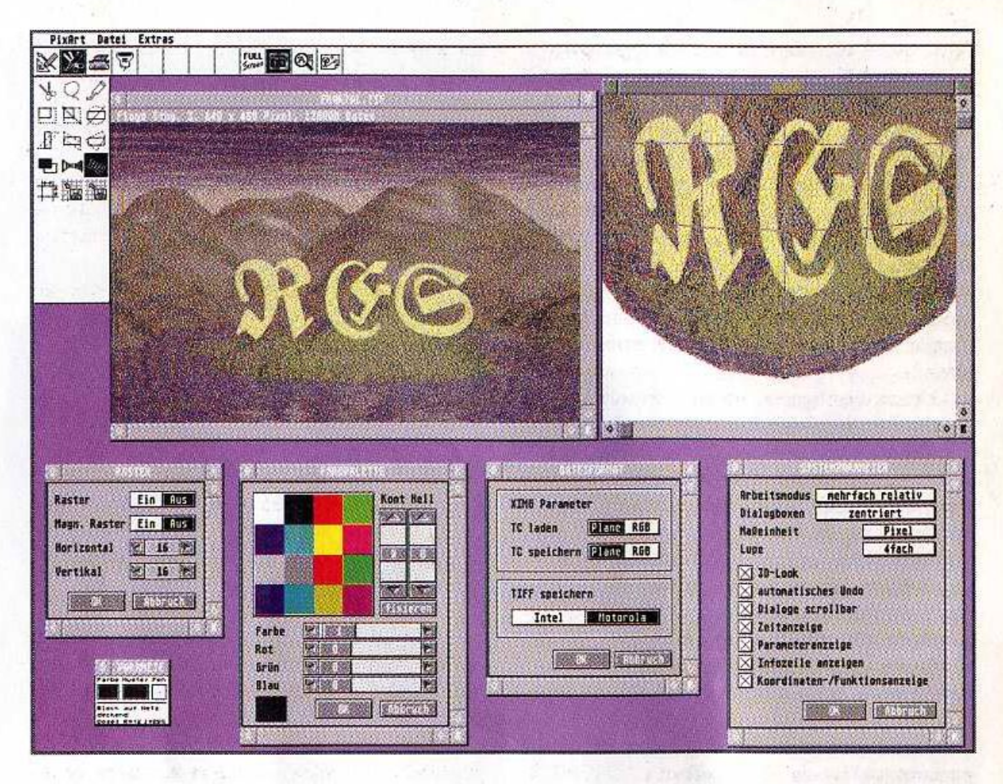
vous avez le choix en RGB, Y/C et HSL. Chacun de ces choix offre un affichage de la palette différent. RGB garde le système de PIXART 1, Y/C vous offre la roue des couleurs plus un dégradé du gris au noir et HLS un cône dégradé blanc-noir-couleur sélectionnée, ainsi qu'une fenêtre de sélection de la couleur parmi le spectre.

EN VRAC

Pas mal d'autres apports comme les menus 3D et boîtes de dialogues remplacées par des fenêtres d'où un fonctionnement sous MULTITOS intégral, d'autres formats de chargements et sauvegarde, des fonctions de copie d'images sur l'écran ou dans le presse-papier, des lignes d'aide magnétiques verticales et (ou) horizontales, un paramétrage de l'impression, des fenêtres...

CONCLUSION

Une nouvelle version qui, si elle n'intègre toujours pas certaines fonctions comme le dessin par transparence ou la création de dégradé automatique, n'en reste pas moins bourrée de nouveautés. Ses principaux atouts sont toujours là: plaquage d'images sur grille très performant, loupe en multi-fenêtrage, coloriage des fontes (dommage qu'on ne puisse toujours pas sauver ces motifs de couleurs), mini traitement de texte, mini fenêtre indiquant les outils en fonctions, boite à outils configurable «sous la main», fonctionnement en 32 bits, reconnaissance des tablettes à pression WACOM, reconnaissance des scanners...



Au final PIXART reste un très bon programme de dessin classique possédant une ergonomie qui devrait servir d'exemple. Certaines de ses fonctions sont inédites, et à ce titre, PIXART est un élément incontournable dans la panoplie graphique de l'»infogratariste» même s'il n'est pas aussi révolutionnaire qu'un APEX MEDIA ou un RAINBOW. Mais il est vrai que son utilisation penche plus du coté de la PAO que du multimédia.

Un produit que l'on aimerait voir distribué en FRANCE.

PIXART 2.2
CRAZY BITS / Pintstr. 6 / 10249 BERLIN - tel/fax 19 +49 30 4274884
toutes machines / prix: 198 Dm / mise à niveau PIXART 1 vers PIXART 2: 129 Dm / PIXART noir et blanc: 79 Dm.

Les plus: projection d'images sur grille déformable / utilisation des tablettes WACOM / module d'impression / scanner / ergonomie / mini éditeur de texte / tramage des images d'une autre résolution.
Les moins: pas d'outils TRUE COLOR / pas de création de dégradé automatique / pas de sauvegarde des motifs couleurs du lettrage.

PLANTES FRACTALES : SUITE

Y-a-t-il de la vie sur Mars ? La photo du mois semble l'indiquer ; des fresques murales mises à jour récemment prouveraient en outre l'existence passée de brillantes civilisations.

Ce mois-ci nous allons de nouveau nous intéresser à lagénération d'une plante fractale (martienne) ; ce sera aussi pour moi l'occasion d'avoir le plaisir de vous offrir la dernière version du programme ARBRES.PRG, comportant quelques problèmes en moins (pour ceux qui ont un ST) et surtout quelques fonctions en plus !

ARBRES.PRG VERSION 1.04

Milles excuses auprés des utilisateurs de ST qui ont essayé l'ancienne version : les boîtes de dialoques étaient incomptatibles avec les modes ST (moyenne ou haute résolution), ce qui ne permettait pas d'utiliser correctement le logiciel..

L'erreur est réparée et les boîtes de dialogue ont été élargies pour un meilleur confort d'utilisation.

L'option «Orientation feuillage» est maintenant disponible et permet de choisir si les objets (en principe le feuillage) placés aux extrêmités des tiges doivent subir la même rotation que le segment auxquel ils sont fixés. L'image de cet article vous montre un exemple d'utilisation de cette option : les «fleurs» de la plante subissent l'orientation de la tige à laquelle elles sont rattachées. Sans cette option elles seraient toutes horizontales (ce qui peut être cependant utile si l'on veut obtenir un aspect «pin parasol»).

Dernière nouveauté : l'option «Articulation» permet d'ajouter une sphère servant de liaison entre chaque segment de l'arbre, ceci pour éviter les trous entre les segments, peu esthétiques lorsqu'ils sont vus de près. L'utilisateur peut de plus fixer le rayon minimum en dessous duquel cette option sera ignorée (segments suffisamment fins).

COMMENT CONSTRUIRE LA PLANTE

Je ne reviendrai pas sur les principes d'utilisation du programme ARBRES.PRG : j'invite les lecteurs qui ont manqué le premier article sur le sujet à se procurer le numéro 85 de ST Magazine et de lire le fichier «ARBRES.DOC» fourni avec la nouvelle version sur la disquette du mois.

Examinons le «code génétique» de la plante :
Gène de départ = A
avec :
A=s-x90(8[C]+y45)BD
B=+x45(8[C]+y45)
C=+y45s-x22(3[s]+y120)
D=+x45sC

On constate que l'arbre est constitué d'un premier segment vertical qui se subdivise en deux couches de branches secondaires : la première est constituée de huit branches perpendiculaires au tronc et formant huit secteurs horizontaux égaux

de 45 degrés (première partie de la règle «A»). La deuxième est identique mais forme un angle de 45 degrés seulement avec la verticale (règle «B»). On trouve ensuite un second segment vertical qui vient former le sommet de la plante (règle «D»). Chacune des extrêmités des branches ainsi définies donne naissance à trois terminaisons formant un angle de 22 degrés avec l'axe «père» et délimitant trois secteurs égaux de 120 degrés (règle «C»). On doit fixer le pramètre «profondeur» à 3 pour obtenir un développement complet de la plante (au delà c'est inutile puisqu'il n'y a pas ici de formule récursive).

L'option «feuillage» et «orientation feuillage» ont permis de fixer des fleurs aux extrêmités des branches et de les orienter par rapport à celles-ci.

Rapelons que la définition du «feuillage» (ici de la fleur) de la plante incombe à l'utilisateur ; la seule contrainte est de faire en sorte que l'objet choisi contienne dans une sphère de l'unité de rayon.

Les labels suivants ont été attribués à la plante (boîte de dialoque «Labels») :

«Plante_Mars» est le nom de la plante ; le nom de la fleur sera donc «Feuilles_Plante_Mars».

«Texture_Tige» est le nom générique de la texture des tiges de la plante ; la profondeur d'arborescence étant égale à 3 on aura donc à définir les textures «Texture_Tige0»,»Texture_Tige1» et «Texture_Tige3» pour les différents niveaux (Ici ces texture sont toutes égales).

«Texture_Fleur» est la texture attribuée à l'objet



«Feuilles_Plante_Mars» , mais cet objet étant ici une union, cela ne m'a pas empêché d'attribuer une autre texture pour le bouton des fleurs.

Voilà, je dois vous quitter en vous recommandant d'analyser si cela vous intéresse le listing complet joint sur la disquette !

Philippe LAFARGUE

EB-ED POV

MAIS QUOI QU'EST-CE ?

Apparu il y a déjà quelques temps dans sa version 2, P.O.V., bien qu'étant un logiciel extraordinaire, souffre cependant d'une approche difficile. Il lui manque principalement un environnement de travail simple est rapide pour créer ses scripts.

Imaginez pouvoir créer, déplacer, modifier des objets, placer une caméra, des sources de lumière et tout cela à la souris avec une visualisation en 2 ou 3D. Pour ceux qui n'ont pas encore compris (Si,si, la, au fond près du radiateur), voici fait en quelques mots la définition d'un modeleur. Qui plus est, un modeleur pour P.O.V. et... et sur ATARI.

DES LIMITES ?

Eh oui! Il y en a. Premièrement et pour ne pas vous faire attendre encore quelques mois, ce programme n'est qu'en version de test. Certes, il est complet, mais son débuggage n'étant pas (totalement) terminé, soyez indulgent pour les bugs et autres anomalies qui pourraient subsister ça et là. Ensuite, il ne peut fonctionner correctement qu'avec un minimum de 2 Mo (plus c'est mieux) et un écran minimum de 640x400. Bien que, en théorie, 2 disquettes soient suffisantes, un disque dur est quasi obligatoire. D'ailleurs qui utiliserais P.O.V. sans disque dur et avec très peu de mémoire ?

Sachez toutefois que même si ce programme est écrit en GFA, sa programmation respecte scrupuleusement le GEM. Pour l'exemple, les essais avec : MiNT, Let Them Fly, WINx et BIGSCREEN 2 et la version de démonstration de OUTSIDE n'ont présentés aucun problème de compatibilité. Au contraire de beaucoup, je suis persuadé qu'il n'existe pas de langage meilleur. Ce sont les programmeurs qui font la différence.

INSTALLATION

En attendant la fin du développement du programme d'installation, voici un bref aperçu de l'organisation OBLIGATOIRE des fichiers utiles au programme.

..\..	|Sous répertoire quel conque ou racine
|	|
+— EB_EDPOV.PRG	|Le programme lui même
+— OVERLAY.OVL	|Gestion des icônes couleurs ©Shift GmbH
+—\ SYS \—	|Sous-répertoire obligatoire
+—ALERTES.RSC	|
+—EB_EDPOV.RSC	|Les ressources
+—TEXTURES.RSC	|
+—IMPRIMAT.SON	|Message sonore
+— RAMEFIN.OVL	|
+—TRAMEGRS.OVL	|
+—TRAMENOR.OVL	|Les fichier contenant les différents tramages
+— TRAMESYS.OVL	|
+— TRAMETGR.OVL	|
+— LIMITES.CFG	|Fichiers absent au premier
+— EB_EDPOV.CFG	|lancement du programme

Les fichiers de configuration (*.CFG) seront créés en sauvegardant les paramètres lors de la première cession de travail. ATTENTION, certains paramétrages ne deviendront actif qu'après avoir relancé le programme (Voir «COMMENT CA MARCHE»).

IMMIGRATION

En ces temps troublés, EB_EDPOV accepte les étrangers. Déjà 2 pays sont acceptés directement et un autre après naturalisation de ces habitants. Le premier des deux, déjà ancien a pour habitant les 3D2. Le nom de ce pays... Oh ! Vous l'avez tous reconnu, il est question ici de CYBERSTUDIO connu aussi sous le nom de CAD 3D2 mais aussi de son voisin direct CYBERSCULT.

Le second pays est un peu plus jeune. Son nom...INSHAPE. Ses habitant se nomment les IOB (donc, les objets d'INSHAPE, pas les scènes.)

Pour finir, signalons le troisième pays nommé ARBRE qui créé des *.INC. Ceux-ci une fois passé par l'administration (ARB2EBS.PRG) deviendront des *.EBS qui pourront enfin être accueilli dans EB_EDPOV (Merci à Philippe LAFARGE) par importation des EBS.

Sachez quand même que tous ces étrangers sont généralement très complexes et qu'il vous faudra beaucoup de mémoire pour les utiliser.

COULEURS ET TEXTURES

Deux méthodes vous sont offertes pour texturer et colorer les objets. La plus simple des deux vous permet d'indiquer à EB_EDPOV les chemins d'accès de deux fichiers include de P.O.V.. En général, utilisez TEXTURES.INC et COLORS.INC, pour débuter. Une fois ces fichiers chargés et analysés, il vous sera possible d'utiliser directement dans le modeleur les textures et couleurs pré définies dans ces derniers.

Si aucun des choix proposés ne vous satisfait, vous avez toujours la possibilité de créer de toutes pièces les couleurs et textures et ce en modifiant presque toutes les options disponibles dans P.O.V..

JE MODELE, TU MODELES IL MODELE NOUS MODELONS...

13 primitives sont à votre disposition pour créer objets et scènes. En voici la liste dans le désordre : SEGMENT, BOITE, SPHERE, PRISME, CONE, TRONC DE CONE, TUBE, DISQUE, PLAN, TORE, COLONNE, PYRAMIDE et HEMISPHERE. A ces primitives, vous pouvez ajouter des objets que l'on pourrait appeler «secondaires» qui sont : MONTAGNE (grâce aux HEIGHT_FIELD), les sols (avec les BICUBIC_PATCH d'ailleurs, quand je dis sols, sachez que tout est relatif), les objets tournés et les objets extrudés. Tous ces objets sont là pour vous. Il ne vous reste plus qu'à les assembler, les dimensionner, les texturer, les colorer et et...et... leur faire subir des opérations C.S.G. Et oui! Elles aussi sont là.

COMMENT CA MARCHE ?

La toute première fois, lancez le programme, appelez directement la fenêtre de paramétrage (menu «DIVERS» sous menu «PARAMETRAGES») et indiquez tous les chemins utiles. Entrez le nombre maximum d'objets désirés (ATTENTION à la mémoire !!), l'extension des fichiers BATCH de votre SHELL préféré (les fichiers de commandes permettant notamment la génération d'images d'animation automatiquement) et quelques autres paramètres indispensables, comme l'utilisation d'un écran virtuel pour accélérer l'affichage, ou l'utilisation de la palette système sous MULTITOS pour ne pas gêner les autres applications présentes. Sauvez le tout et ressortez du programme.

Relancez EB_EDPOV pour prendre en compte tous ces paramètres. A ce moment, vous aurez devant nous : une barre de menus et trois fenêtres: la boite à outils, la palette écran (à ne pas confondre avec la palette P.O.V.) et la fenêtre de vue.

La boite à outils regroupe tout ou presque des options utiles à la création/modification des scènes.Lorsque la souris passe sur ces icônes, une petite aide en ligne apparaît dans la ligne d'informations de la fenêtre de vue.

Lorsque vous créez un objet à partir d'une primitive, il sera automatiquement positionné au centre de l'univers et aura une taille de 100 sur les trois axes. C'est dans la fenêtre «MODIFIER» que vous pourrez changer ces valeurs très précisément. Bien qu'avec la souris, et ce directement dans la fenêtre de vue, il vous soit déjà possible de déplacer les objets).

MON PREMIER ESSAI

Nous allons créer une sphère et un tube. Dans la fenêtre boite à outils, cliquez sur «CREATION D'UNE SPHERE» et «CREATION D'UN TUBE». Cliquez ensuite sur «MODIFICATION D'OBJET» et entrez les valeurs suivantes pour chacun de ces deux objets (Choix de l'objet par Popup sur bouton «OBJET N°»).

SPHERE :	Position X 0, Y 0, Z 0
	Taille X 200, Y 200, Z 200
	Rotation X 0, Y 0, Z 0
TUBE :	Position X 0, Y 0, Z 0
	Taille X 50, Y 250, Z 50
	Rotation X 90, Y 0, Z 0

Si vous le désirez, vous pouvez renommer les objets pour mieux les différencier.

Pour voir quelques chose dans l'image, il nous faut de la lumière. En cliquant sur l'icône «LUMIERE» plaçons trois sources de lumière. Une en X -500, Y 500, Z-500, une autre en X 500, Y 500, Z -500 et la dernière à l'intérieur du trou, qui traverse la sphère histoire de voir l'intérieur, en X 0, Y 0 et Z 0. Ces trois sources de lumières seront blanches et de type soleil.

Ensuite, appelez le fenêtre de C.S.G. puis dans la liste, cliquez sur SPHERE puis TUBE. ATTENTION à l'ordre. Les C.S.G. peuvent y être sensibles. Notamment la C.S.G. «DIFFERENCE». Et c'est justement celle que je vous propose de tester. La différence, en simplifiant, consiste à soustraire un volume à un autre. En l'occurrence dans notre exemple, la sphère étant le premier objet cliquer dans la liste (numéro 0), elle sera l'objet père et il lui sera soustrait le volume du tube (numéro 1). En gros, nous allons creuser la sphère d'un trou qui la traversera de part en part. Ceci fait, cliquez sur le bouton «DIFFERENCE». A l'écran, rien ne se passe. Et pour cause, les routines de C.S.G. ne sont pas intégrées dans EB_EDPOV., tout au moins au niveau de l'affichage.

Rassurez-vous, les CSG seront bien prises en compte lors de la génération du script P.O.V

Il nous faut maintenant encore cliquer sur l'icône «TEXTURES», puis choisir une texture pour la C.S.G (ne pas lire contribution sociale généralisée mais Construction de Solides Géometriques ou plus exactement, Constructive Solid Geometry) . Il faut impérativement donner un texture la C.S.G. et non pas à l'un des objets. Je m'explique. Si, par exemple, vous donnez une texture à la sphère seulement, le résultat final seras une sphère avec une marque noire de forme ronde sur sa surface. Le tube n'ayant pas de texture, il sera noir. Si toujours pour l'exemple, le tube à une texture différente de la sphère, le trou apparaîtras dans la texture du tube. Cet inconvénient ici, peut être un avantage d'autre fois. Imaginez vouloir réaliser un coffret rouge avec l'intérieur peint en vert. Il vous suffit pour cela de définir une C.S.G. d'une boite rouge et d'une boite verte plus petite en différence. La petite verte seras soustraite à la plus grande rouge, mais le trou créé ainsi aura la couleur verte de la boite disparue. A vous de cogiter d'autres utilisations de cette option pour le moins surprenante. Donc, pour l'exemple, choisissons Red_Marble avec une échelle de 60 sur les 3 axes (Le petit bouton marqué «E»à droite des trois ascenseurs permet de déplacer les trois ensemble).

Il ne nous reste plus qu'a sauver la scène, d'abord au format EBS (sinon vous ne pourrez pas la retravailler plus tard) puis au format POV.

Là, si vous le désirez, vous pouvez vérifier la mise en place de la scène en cliquant sur l'icône «3D». C'est Bôôôôô !!! (Mais, tout est relatif, avec P.O.V. ce sera nettement mieux.)

Dans le menu «FICHIERS», se trouve une option «Lancer P.O.V.2» que vous allez fébrilement valider. Là, indiquez le nom du fichier script, le nom du fichier image, le chemin des includes de P.O.V. et quelques autres paramètres entièrement consacrés à P.O.V.. (Voir l'image du lanceur P.O.V. qui traîne dans un coin de ces pages).

En fonction de la capacité mémoire de votre machine, cliquer sur «EB_EDPOV.DEF» ou «LANCER P.O.V.». Dans le premier cas, il ne vous reste plus qu'à sortir du programme et de lancer P.O.V. à la main (enfin, à la souris serait plus judicieux, sinon, vous risquez d'endommager votre disquette, voir votre disque dur) en indiquant en paramètre : EB_EDPOV.DEF.

Ensuite, il nous faut attendre que l'image soit générée (Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage © J.de La Fontaine)

(A SUIVRE...)

EMMANUEL BARANGER



STUT ONE AVANCE

Lors de l'atari show,
son auteur françois PLANQUE
nous en a donné un aperçu et ça à l'air
très prometteur. En principe c'est
APPLICATION SYSTEM
qui doit le distribuer.
On va essayer de vous en faire une
avant-première assez rapidement.

SWEETEL 2 : LE RETOUR

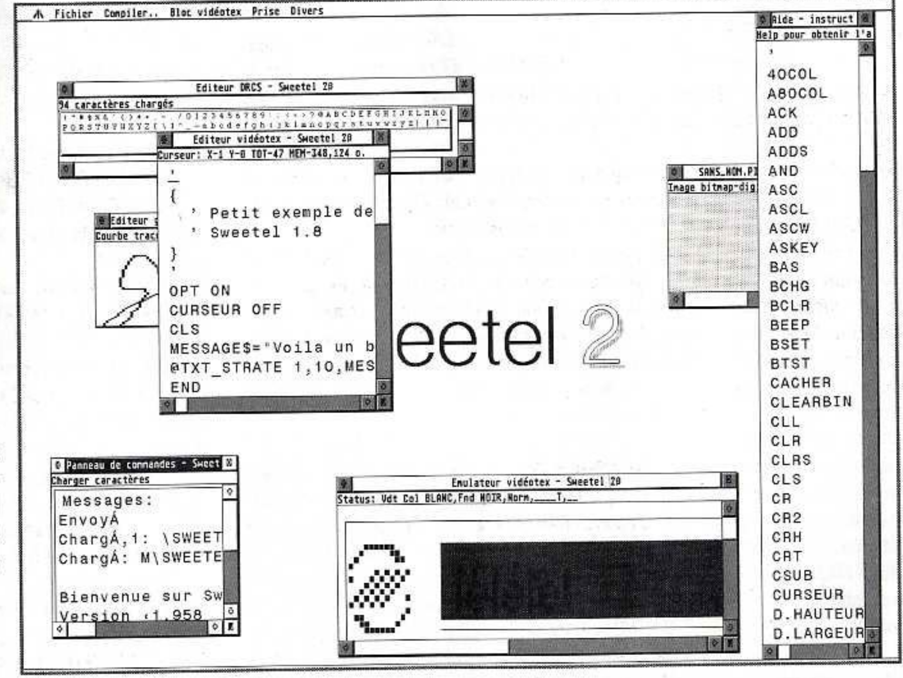
Vous connaissiez peut-être la première version de ce composeur de pages Vidéotex, qui avait été testée dans la rubrique «»dompubs» «de mai dernier.

Voici maintenant la toute nouvelle version 2.0, récompensée lors du festival «Soft Qui Peut» de Poitiers, versée dans le Freeware.

MAIS CAISSE ?

Sweetel vous permet de créer ou de travailler des pages Vidéotex utilisées par le minitel, et ceci sur toutes les machines ayant au moins 1Mo de mémoire vive, quelque soit la résolution de l'écran. Il dispose d'une interface complète, et de nombreux fichiers d'exemples sont fournis, ce qui facilite son utilisation.

On peut distinguer quatre grandes parties dans Sweetel, permettant chacune d'effectuer une tâche bien précise. C'est pourquoi ce programme est appelé «système de composition Vidéotex», car il ne se limite pas à un simple composeur de pages. Nous allons voir pourquoi.



ET D'UN: L'ÉDITEUR VIDÉOTEX

Il s'agit là d'un classique dans ce genre d'applications. Cette fenêtre vous permet d'écrire directement en langage Vidéotex vos pages. Par exemple, vous pourrez demander «TEXTE BLEU»,» FOND JAUNE», etc. Mais là où de nombreux programmes se limitent à une simple retranscription de commandes graphiques, Sweetel va beaucoup plus loin. En effet il dispose d'un véritable langage de programmation, avec les structures classiques du basic (variables, conditions, boucles, procédures..). Dès lors, vous pouvez à votre guise créer des routines évoluées pour vos pages.

Sachez notamment que vous disposez pour la majorité des instructions de la possibilité d'insérer les expressions classiques du basic, ce qui offre des possibilités très vastes (voyez les exemples dans le dossier \EXEMPLES\) En clair, le langage dont vous disposez vous permet de créer un nombre impressionnant d'effets en tout genre. Il ne tient qu'à vous d'exprimer votre imagination !

ET DE DEUX: L'ÉDITEUR GRAPHIQUE

Vous pouvez, grâce à cette fenêtre, dessiner à l'aide des outils mis à votre disposition: carrés, ellipses, lignes, splines, texte etc .. Bref, ce qu'il faut pour effectuer rapidement le dessin nécessaire pour votre page; dessin que vous pourrez transférer par la simple pression de la touche RETURN dans l'éditeur Vidéotex.

Vous avez également la possibilité de le déplacer au «pixel» près, de l'inverser ou bien de le renverser. Une loupe paramétrable est également disponible, ainsi qu'une grille au pixel ou au caractère près.

Cette fenêtre est indispensable dès que l'on souhaite réaliser un quelconque dessin ou logo.

ET DE TROIS: L'ÉMULATEUR VIDÉOTEX

Une partie, et non des moindres, de Sweetel: l'émulation Vidéotex. Une véritable émulation est ici proposée, avec la quasi-totalité des effets Vidéotex. Vous pourrez non seulement émuler en temps réel, mais également, si vous ne possédez pas de minitel, y envoyer vos pages, ce qui vous permettra de contrôler le résultat.

Un exemple: une fois tapé quelques lignes dans l'éditeur vidéotex, compilez le source avec F1 puis faites [CONTROL]+E: sélectionnez l'envoi vers l'écran. Votre chef d'oeuvre s'affichera devant vos yeux ébahis.

Mais ce n'est pas tout. Vous pouvez également passer dans le mode «dessin», vous aurez alors la possibilité de placer où vous voulez du texte, avec toutes les couleurs et effets habituels. Définissez ensuite la zone à coder en caractères Vidéotex à l'aide de la souris, et le tour est joué! Bien que la transcription ne soit pas toujours d'une fidélité absolue, vous pourrez plus facilement créer vos pages en ayant un aperçu global de celle-ci.

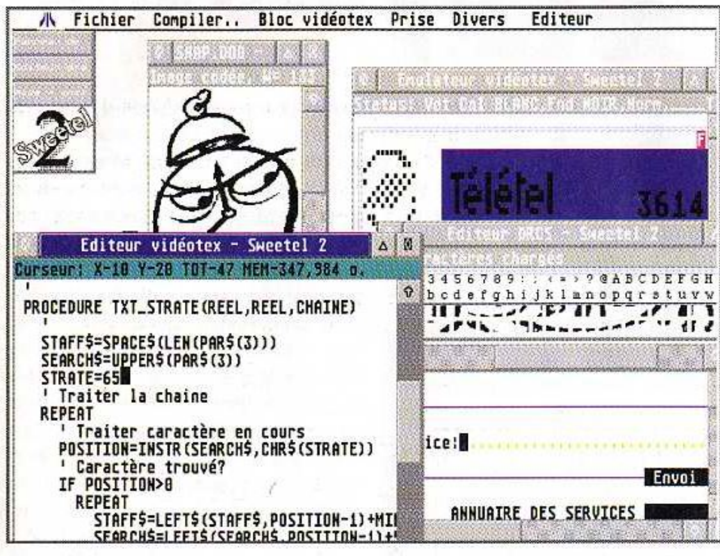
Enfin, vous pouvez vous-même changer les couleurs, les motifs, les tailles utilisées pour assurer l'émulation. Quoi de mieux qu'une page de minitel

en couleur agrémentée d'une fonte Speedo? (attention au temps réel alors..)

ET DE QUATRE: L' ÉDITEUR DRCS

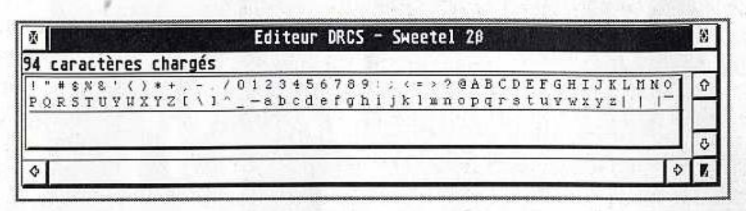
Savez vous ce qu'est le DRCS? Quand sont sortis les minitels 2, une nouvelle possibilité a fait son apparition: la redéfinition des jeux de caractères du minitel; c'est-à-dire le changement de la fonte standard par une autre. Ainsi vous pouvez redéfinir vos propres caractères, puis les télécharger vers le minitel.

La fonte du minitel se compose de 2 jeux de 94 caractères. Seuls l'espace (32) et le caractère plein (127) ne sont pas modifiables. Pourquoi deux jeux ? Tout simplement parce que



l'un est réservé pour le mode textuel, et l'autre pour le mode graphique. Vous pouvez donc éditer ces caractères, les retravailler, les copier, les déplacer .. et même les capturer, grâce à la commande de capture en continu, sur d'autres serveurs ..

Une autre option donne accès à une fenêtre supplémentaire, vous permettant de transférer des images de format PI3, DOO etc.. en format DRCS. En effet, si les caractères sont redéfinissables, on peut stocker dans chacun d'eux un morceau de dessin, puis les afficher à la suite. En optimisant on pourra même afficher des dessins de taille respectable, pourvu qu'ils ne soient pas trop complexes à coder.



L'INTERFACE

Point important dans ce genre de programmes, l'ergonomie. Sweetel est entièrement sous GEM, comporte des boîtes déplaçables avec bouton de fermeture, et gère les possibilités de l'AES 4 (smallers..) Des raccourcis sont présents aussi bien pour les commandes que pour la gestion de fenêtres (fermeture, ouverture etc..) Une fonction spéciale, et disponible partout, permet d'ouvrir une fenêtre en plein écran, attributs supprimés, ce qui offre un espace de travail maximum. Enfin, la souris est largement utilisée, même dans l'éditeur Vidéotex ou un simple double-clic sur certaines instructions permet de les éditer.

Un système d'aide est disponible, qui affichera un message d'avertissement pour chaque fonction de Sweetel; de plus une fenêtre supplémentaire répertorie l'ensemble des instructions du langage de l'éditeur, avec la syntaxe et le type d'instruction.

CONCLUSION ..

Difficile d'affirmer en étant son auteur que Sweetel est absolument génial, et qu'il brille telle une supernova dans le cosmos. Mais sachez qu'il a été développé pour que ses utilisateurs ne rencontrent autant que possible qu'un nombre limité de problèmes et de limitations. Ayant pu, à un moment donné, être vendu dans le commerce, il se rapproche plus du style «professionnel» que celui d'un simple dompub. Cependant, vous seul pouvez en tirer le meilleur profit; Sweetel ne composera pas vos pages tout seul, mais vous sera une aide très précieuse et se révèlera au fur et à mesure de son utilisation un outil, je l'espère, puissant et indispensable.

Xavier ROCHE
«contactable» sur le 3615 STMag, BAL STS

EXEMPLE 1:

```
CLS
@BARRE 4,2,32,1
TXT «Barre 1»
@BARRE 7,5,8,4
TXT «Barre 2»
'
'
' Routine de tracage
PROCEDURE BARRE(REEL,REEL,REEL,REEL)
 ' Positionnement: 2 premiers paramètres
 POS PAR(1),PAR(2)
 ' Mode graphique
 GRAPHIQUE
 ENCRE CYAN
 STRING PAR(3),»P»
 ' On dessine sur toute la hauteur
 FOR HAUTEUR,PAR(2)+1,PAR(2)+PAR(4)
  POS PAR(1),HAUTEUR
  GRAPHIQUE
  FOND MAGENTA
  STRING PAR(3),» «
 NEXT
 POS PAR(1),HAUTEUR
 GRAPHIQUE
 FOND NOIR
 ENCRE BLEU
 STRING PAR(3),»#»
 ' On se place sur la barre en mode texte
 POS PAR(1),PAR(2)+1
 FOND MAGENTA
RETURN
'
```

Ici on a juste effectué une procédure chargée de tracer des barres avec effet «relief». Avec quelques connaissances du GfA et du vidéotex, il devient facile d'élaborer ce genre de petit programe.

EXEMPLE 2:

Supposons que vous vouliez créer une fonction chargée d'afficher une phrase progressivement, en faisant apparaitre tous les «A», puis tous les «A» et «B» etc.. jusqu'à ce que la phrase soit complète. Cela pourra être fait aussi facilement:

```
'
CLS
MESSAGE$=»Mais qu'est-ce qui se cache derrière cette phrase?»
@TXT_STRATE 1,10,MESSAGE$
END
'
'
PROCEDURE TXT_STRATE(REEL,REEL,CHAINE)
'
 STAFF$=SPACE$(LEN(PAR$(3)))
 SEARCH$=UPPER$(PAR$(3))
 STRATE=65
 ' Traiter la chaine
 REPEAT
  ' Traiter caractère en cours
  POSITION=INSTR(SEARCH$,CHR$(STRATE))
  ' Caractère trouvé?
  IF POSITION>0
   REPEAT
     STAFF$=LEFT$(STAFF$,POSITION-1)+MID$(PAR$(3),POSITION,1)+MID$(STAFF$,POSITION+1)
    SEARCH$=LEFT$(SEARCH$,POSITION-1)+» «+MID$(SEARCH$,POSITION+1)
POSITION=INSTR(SEARCH$,CHR$(STRATE))
   UNTIL POSITION<=0
   POS PAR(1),PAR(2)
   TXT STAFF$
  ENDIF
  ' Lettre-> (de A à Z)
  INC STRATE
 UNTIL STRATE>65+26
 ' Il reste des signes!
 IF SEARCH$<>SPACE$(LEN(PAR$(3)))
  POS PAR(1),PAR(2)
  TXT PAR$(3)
 ENDIF
'
RETURN
```



A L'ATARI SHOW

Un projet d'association pour l'enregistrement et la traduction des sharewares a été lancé.

Nous vous en parlerons dès qu'il sera plus avançé.

CHRONIQUE DU MOIS

Comme chaque mois, l'arrivée des nouveaux programmes montre que l'activité du shareware/freeware ne désarme pas, dans quelque domaine que ce soit. Les sharewares sont suivis, c'est-à-dire que les mises à jour sont assez rapidement disponibles, et quelques petites nouveautés.

PETITE MISE AU POINT

Quand on ouvre un journal, quel qu'il soit, on constatera qu'il manque certaines informations. Je viens d'ouvrir le numéro de janvier d'Atari ST Nieuws, un mensuel néerlandais assez conséquent, et j'y trouve un test d'OCR 1.25, alors que nous en sommes à la 1.3c. Certains sharewares y apparaissent seulement maintenant. Cela signifie-t-il que c'est un journal mal informé ? Je ne crois pas. Je crois simplement, au vu de ce qu'il m'apprend par ailleurs, qu'aucun magazine ne dispose d'une information parfaite. Un magazine travaille à partir de l'information qu'il reçoit, de celle qu'il va chercher, et il y aura forcément des inédits, mais aussi des manques.

Et, en face, il y a les lecteurs. Si beaucoup d'entre eux se donnent la peine d'évaluer l'équilibre entre les informations présentes et les absentes, d'autres au contraire se polarisent sur l'information qui manque.

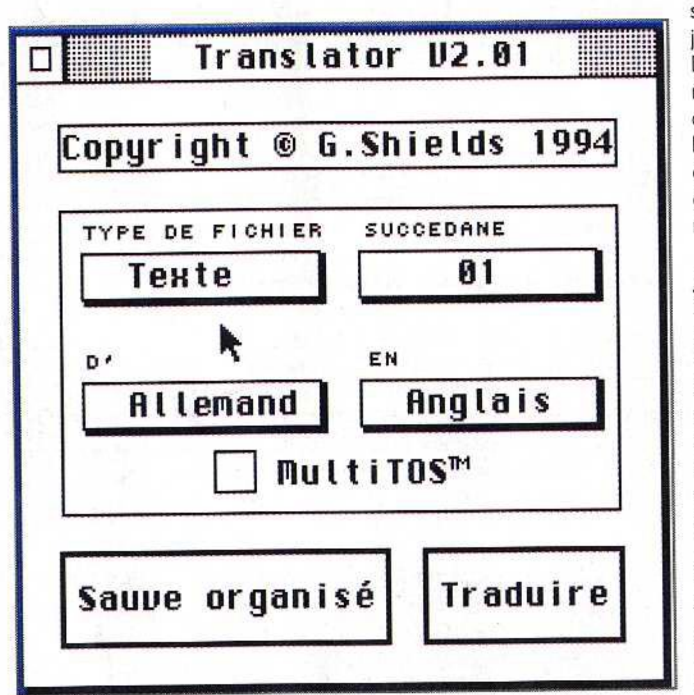
Et il arrive que le journaliste, au hasard des rubriques de serveurs ou des newsgroups d'Internet, se trouve confronté à des messages qui dénoncent chacun leur petit scandale, tirent des conclusions pour le moins expéditives et mettent allègrement STMAG sur le banc des accusés.

«STMAG refuse de parler de mon programme», «j'ai demandé la liste des FTP et personne ne m'a répondu», «pourquoi refuse-t-on de me donner la liste complète des BBS où on trouve des sharewares Atari ?», «STMAG c'est des nuls, on se débrouillera bien mieux sans eux», «ils mettent régulièrement des articles sur le PC et le Mac mais, comme on ne se laisse pas faire, ils font marche arrière... jusqu'à la prochaine fois»...

Et j'en passe !

Ce que ces lecteurs, aussi sympathiques puissent-ils être, ne réalisent pas, c'est que les journalistes, sans se cantonner à une information entièrement généralisée, ne sont pas là pour répondre de façon exhaustive à toute exigence individuelle. Et quand bien même nous tenterions d'apporter sur un plateau la réponse à quelques demandes, cela ne changerait rien. Nous lirions toujours les accusations de ceux auxquels nous n'aurions pas eu le temps de répondre. Nous serions peut-être même soupçonnés de faire du favoritisme.

Pourquoi devrais-je passer du temps à écrire en 75 bauds un certain nombre de numéros de BBS (qu'il aura fallu collecter sur papier avant) ? Pour que le lecteur me dise : «Les numéros de Maus que tu m'as filés, ce sont les mêmes que ceux que j'ai eu il y a six mois dans le répertoire qui est livré avec Connect» ? Et il ne pouvait pas regarder avant, tout seul, comme un grand ?



Non, il aura d'abord fallu qu'il râle parce que, du minitel à Internet, il semble que le terrain soit favorable à tous les écarts et tous les moyens de dénigrer. Comme si on craignait de ne pas être pris au sérieux, ou bien comme si on pensait que prendre un ton tranchant et rejetant donnerait à penser que le mec y sait sûrement de quoi y cause.

Et, si un journaliste doit se donner la peine de vérifier ses informations (que diriez-vous si nous vous faisions miroiter l'arrivée imminente d'un Falcon 040 ou d'un Power PC avec environnement GEM, simplement parce que nous en aurions vaguement entendu parler ?), certains lecteurs mécontents, eux, n'éprouvent nullement le besoin de vérifier ce qu'ils avancent dans leurs messages. L'un trouve scandaleux que le numéro 90 de STMAG, paru le 12 novembre, ne cite pas le shareware qu'il a mis sur un serveur le 7 du même mois. Ah bon ? Il ne savait pas que le journal était bouclé quinze jours avant sa sortie ? Tel autre affirme que Diskimage se fout complètement du shareware. Ah bon, dernière nouvelle ! Je croyais qu'au contraire Diskimage avait le souci que les sharewares soient diffusés dans de bonnes conditions, changeaient les disquettes si elles étaient défectueuses, répondaient régulièrement aux réclamations...

J'ai souvent des appels de Stéphane, à la boutique, me demandant de vérifier tel ou tel programme, ou telle ou telle disquette. On trouve quelques erreurs d'archivage ou de duplication, mais le plus souvent tout marche correctement mais certains lecteurs, malgré toutes les explications régulièrement parues, lancent le décompactage sans la place disponible, ou scratchent eux-mêmes un fichier... S'ils savaient le temps qu'on y passe...

Tel autre, à l'Atari Show de Paris, se plaint du fait que SONGZ n'est pas compatible toutes machines comme c'était annoncé (par l'auteur lui-même d'ailleurs). Il a raison jusque là. Mais moins après : «Ca prouve que les sharewares ne sont pas testés» me dit-il sans vergogne alors que je viens de passer une partie de la journée à démontrer (décompactage et lancement à l'appui), à différents lecteurs, l'un après l'autre, que la démo d'Obsession Pinball se trouvant sur la disquette du numéro 91 fonctionne parfaitement.

Et chacun d'entre eux ne n'acceptaient l'idée qu'un ram disque de 800 ou 900 Ko est insuffisant pour contenir l'archive (293 Ko) et l'ensemble des fichiers (698 Ko) d'Obsession Pinball qu'après m'avoir vu décompacter mettre LEUR disquette dans le lecteur, décompacter LEUR archive et lancer LEUR programme.

Sachez, amis lecteurs, que vous avez le droit de signaler les erreurs, de protester également, de demander des informations et des précisions, mais il ne faut pas en abuser. Bon, sur ce, passons à la suite.

MISES A JOUR

Amis de POV, ce mois vous est favorable puisque vous trouverez une nouvelle version optimisée de POV 2.2 (exécutables), une nouvelle version d'ARBRES et un nouveau POVSHELL, en attendant une nouvelle version d'EB_EDPOV qui devrait, si les vents sont favorables, aborder sur nos rivages le mois prochain. Beaucoup de gens cherchent POV DSP. Et il faut bien leur dire que, si des rumeurs ont couru à ce sujet, ça n'a pas été plus loin : POV DSP n'existe pas. Restons dans le graphisme avec un nouveau FLICTC42 et un PHOTO LABOR qui passe à la 1.4.

Pas de nouveau COMA, pour une fois, mais par contre le très attendu SWEETEL 2, dont vous trouverez une présentation quelque part dans ce même numéro.

Du côté des jeux, Othello est à l'honneur avec THOR 1.02 et STELLO 2.0, sans oublier la version 3.5 d'ISOLA, la version 0.8F de WORLD CONQUEST, la version 1.0 de MIDI_WIZ et la version 2.5 de TRICKY.

La bureautique n'est pas oubliée puisqu'on a un nouveau GHOSTSCRIPT, une update d'IDEALIST qui corrige la version 3.51, une version 3.20 de QED.

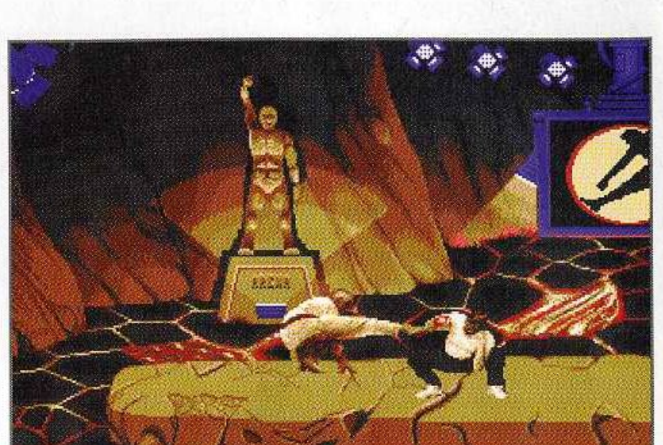
Puis, comme d'habitude, de nombreux utilitaires sont mis à jour. MINT d'abord, dont vous trouverez la version 1.12 complète, une version de CDROM.XFS qui fonctionne avec les versions de MINT à partir de 1.08, les nouvelles versions de PACSHELL et LAZAZ, de ZORG, de DISKLIST et la version 2.0 de TRAFIC, utilitaire de transfert entre Atari et Psion Organizer series 3/3a, que je n'ai pas pu vraiment tester car je n'ai pas de Psion Organizer, mais qui est réalisé par Philippe Galmel, l'auteur de Calepin.

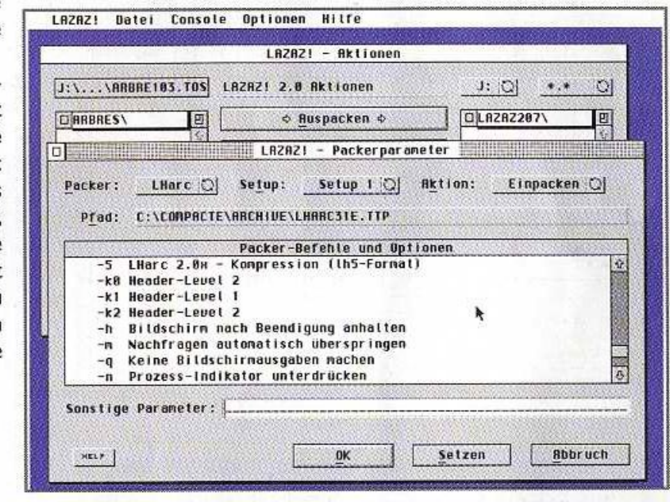
MUSIC CHANNEL 1.60

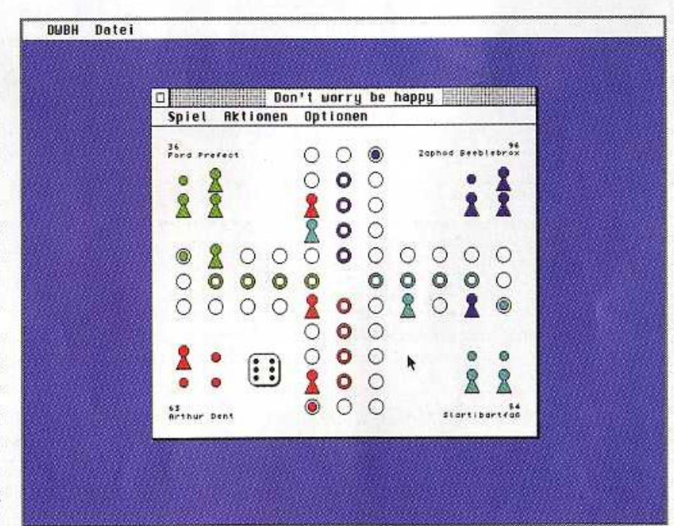
Stephan Bold

Ce n'est pas vraiment un nouveau programme, mais cette version s'est bien stabilisée. Music Channel est une application à deux facettes : il permet d'un côté de gérer l'écoute et le classement de fichiers MOD et, de l'autre il s'acquitte très bien d'une fonction de player de CD Audio organisé puisqu'en plus des fonctions classiques il propose de répertorier les disques compacts et leur contenu. L'interface est très agréable et l'idée est bonne, même si Music channel a encore des sautes d'humeur avec la partie CD Audio. Il faut préciser qu'il ne gère pas tout seul les fichiers MOD et les CD Audio. Dans le premier cas, il fonctionne conjointement avec Paula et, dans le second, il a besoin de Metados. Metados reste un produit mal défini puisque, d'une part, il s'accomode mal avec certaines applications (Connect, Papyrus) et, d'autre part, ses drivers livrés d'origine sont nettement moins performants que ceux qui sont fournis avec Egon ou CD Tools.

Et Music Channel ne fonctionne pas entièrement avec les drivers d'origine de Metados. Il permet d'écouter le CD Audio, mais ne permet ni les changements de plages, le changement de disque ni la reconnaissance dans sa mini base de données. Par contre, avec les drivers fournis avec CD Tools, Music Channel fonctionne très bien avec le même Metados ! La raison tient certainement au fait que Music Channel a été conçu et testé sur un modèle de lecteur de CD ROM. Et les drivers de CD Tools permettent d'élargir les commandes à différents types de lecteurs.







DWBH 1.0

Dirk Hagedorn

«Don't Worry, Be Happy» est tout simplement la version logicielle du très célèbre jeu de société communément appelé «Les petits chevaux». D'un à quatre joueurs, comme avec l'original. L'interface est tout ce qu'il y a de plus GEM, les dialogues sont non préemptifs, les cas de possibilité ou d'impossibilité de coups sont bien gérés par l'ordinateur, il n'y a pas grand chose à dire de plus, sinon que le jeu est bien fait et ravira les enfants.

SWEEPER

Tao, du groupe CREAM

C'est la seule signature que je puisse donner pour identifier l'auteur de ce jeu qui est un chef d'oeuvre d'optimisation. Il s'agit, vous vous en doutez, d'un jeu de démineur, mais celui-ci présente des caractéristiques originales. La première n'est originale que pour ce type de jeu : il se présente comme un jeu à niveaux progressifs. Dans le premier niveau, vous n'avez à résoudre que quelques cas très simples. Chaque niveau deviendra ensuite de plus en plus complexe. Le jeu se joue avec les commandes habituelles : le bouton droit pose les flags et le bouton gauche ouvre le terrain.

La seconde caractéristique est très liée à la signature et à l'activité de l'auteur. Le programme fait en tout et pour tout vingt six kilo-octets ! Et pourtant l'interface graphique est jolie et loin d'être minimale. L'auteur de ce petit jeu est un réalisateur de démos, et ça se voit. Tout est optimisé et tient en peu de place. Une très belle réalisation à laquelle je verrais bien toutefois l'ajout de quelques octets : la musique devient vite un tantinet lancinante.

THE ULTIMATE ARENA 1.2

T.R. Buz

Je cogne, tu cognes... Amis du karaté, du kung fu et des boxes asiatiques, ce jeu est fait pour vous. Il y en a déjà beaucoup ? Oui, mais celui-ci a beau être en shareware, il a été réalisé avec le même souci que nombre de produits commerciaux. L'animation utilise des images digitalisées de très bonne qualité et elle est assez rapide. Jouable sur STE et Mega STE, ce jeu est pour le moins réussi. La démo distribuée ce mois ne permet de faire qu'un seul combat, et sans options, mais le jeu final présente un scénario de difficulté croissante, sept adversaires différents, cinq décors et un mode à deux joueurs «pour s'éclater entre copains».

XLATOR 2.01

Gair Shields

Le monde Atari sait combien de fois nous sommes confrontés à la langue allemande. Celle-ci ne nous est pas toujours familière et beaucoup d'entre nous se démènent pour comprendre le fonctionnement de logiciels, en shareware notamment.

Voici un traducteur qui nous vient d'Ecosse. A partir d'un texte chargé et en fonction du dictionnaire utilisé, il sauve un texte traduit, en mot à mot certes, mais c'est toujours ça de pris. De plus, à chaque opération de traduction il sauve un fichier UNKNOWN.DIC où se trouvera, je vous le donne en mille, la liste des mots inconnus.

Mais là où ça devient intéressant c'est que les dictionnaires utilisés sont en ASCII, donc facilement éditables. Et le fichier UNKNOWN.DIC, une fois édité et les traductions ajoutées, peut être traité par un second programme qui l'ajoutera au dictionnaire principal. Cet utilitaire joint permet également de «twister» un dictionnaire, c'est-à-

dire qu'à partir d'un dictionnaire Allemand-Anglais il est possible de créer, en deux passes, un dictionnaire Anglais-Allemand. En plusieurs passes car plusieurs mots du dictionnaire d'origine (allemand par exemple) peuvent avoir le même correspondant anglais.

Lors de la première passe, le programme mettra le premier mot allemand en face du mot anglais et les autres dans un fichier UPDATE.DIC. Et, lors d'une seconde passe, il réunira tous les mots allemands en face du mot anglais. Et la réciproque est vraie, c'est-à-dire que, avec le même traitement, si un mot allemand correspond à plusieurs termes anglais, le premier sera inclus lors de la première passe et les autres lors de la seconde.

De plus en plus fort, ce programme est multilingue. Euh, non, il ne traduit pas simultanément en plusieurs langues mais il offre le choix entre plusieurs langues de départ et plusieurs langues de destination. Il suffit de posséder les dictionnaires nécessaires. Mais, comme nous l'avons vu, la création et la mise à jour d'un dictionnaire peuvent représenter beaucoup de travail, mais ne présentent pas de difficulté. Le shareware est livré avec un dictionnaire Allemand-Anglais qui s'appelait GER_ENG.DIC et que j'ai immédiatement renommé en ALL_ANG.DIC puisque j'étais sous RSC français (Eh oui !) et que le programme cherchait le dico sous ce nom. Et vous trouverez le dico sous ce nom car je pense que, s'il est facile de comprendre qu'il faut simplement le renommer pour que le programme fonctionne, certains d'entre vous n'auraient pas hésité à réclamer auprès de la télématique ou à renvoyer leur disquette plutôt que de chercher comment ils pouvaient résoudre le problème eux-mêmes.

ZZCOM PRO

Florent Pillet et François Marchal

Ce programme, à l'origine, devait être commercialisé et succéder à ZZCOM. L'auteur a confié quelques exemplaires de la version béta pour qu'elles soient testées et a eu la désagréable surprise de constater que le nombre de béta-testeurs était multiplié chaque jour par dix. En clair, ZZCOMPRO circulait déjà sous les manteaux bien avant qu'il soit mis en vente. Ce qui fait que l'auteur, déçu, en a abandonné la réalisation. C'est dommage parce que tout était là pour faire un excellent programme d'émulation de minitel qui, à en juger par ce qui est déjà réalisé pour l'époque, ne pouvait encore que se bonifier avec le temps.

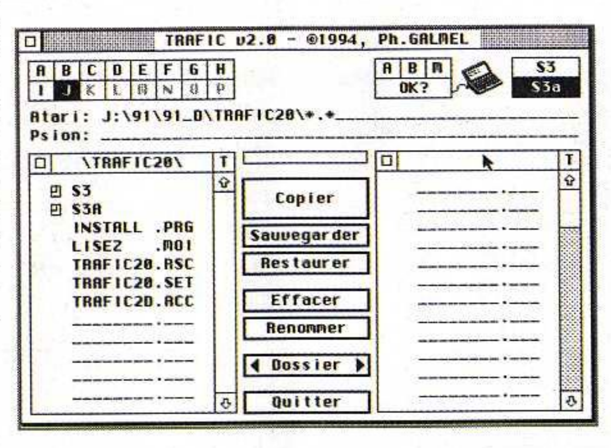
Le programme a donc été mis en domaine public un peu plus tard, et nous en parlerons aujourd'hui parce que nous n'avons jamais pensé à le mettre à disposition des lecteurs de STMAG. Eh oui, quelquefois même le plus évident peut nous passer complètement à côté.

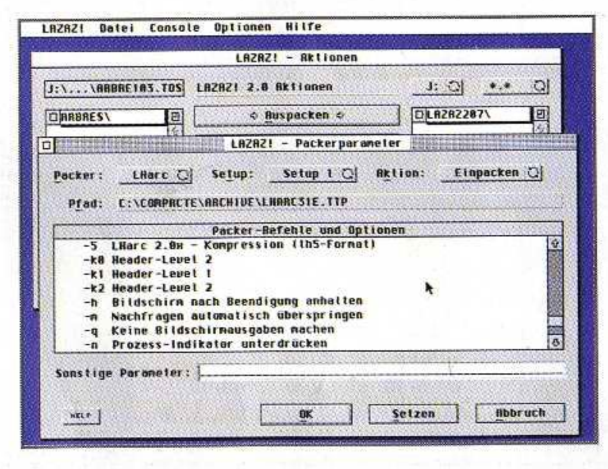
ZZCOMPRO émule le minitel, c'est-à-dire qu'il peut piloter un minitel depuis l'ordinateur : plutôt qu'utiliser le clavier et l'écran du minitel, vous utilisez ceux de l'ordinateur. S'ouvrent alors à vous de nombreuses possibilités interdites auparavant. Vous pouvez faire défiler les pages d'un serveur à toute vitesse, sans prendre le temps de les lire, après avoir déclenché l'enregistrement de la connexion. Vous pourrez ensuite revoir l'enregistrement hors connexion et faire des économies substantielles. Les commandes classiques du minitel sont accessibles au clavier, mais aussi à la souris, et même sur la page vidéotex : cliquer sur 2, par exemple, équivaut à 2 + ENVOI...

ZZCOMPRO vous permet aussi de capturer un bloc de texte directement à la souris et de le sauver ou l'incorporer dans l'éditeur de texte interne. Vous pouvez ainsi composer facilement un texte ASCII à partir de blocs glanés ça et là, ou incorporer vos blocs dans un fichier que vous chargerez dans l'éditeur à l'occasion...

ZZCOM présente beaucoup de fonctions, sauvegarde de page ou de session au formats Vidéotex, ASCII,







Rédacteur, First Word, PI?, etc. Il émule les différents modes (Vidéotex, 80 colonnes...) et gère plusieurs modèles de minitel. Il est même compatible avec les modems à la norme Hayes.

Très configurable, ZZCOMPRO propose encore bien d'autres fonctions, dont un répertoire d'appel, une configuration des touches de fonction et, surtout, un langage de programmation (LC2) qui permet, grâce à des fonctions puissantes, de réaliser et d'éditer des procédures gérant à peu près tout, de la composition de numéro à la déconnexion, en passant par l'entrée de chaînes de caractères, la temporisation, des opérations sur fichiers, des tests d'état. Le langage ressemble à beaucoup de langages de programmation, avec les commandes, boucles, tests, etc., auxquels s'ajoutent les instructions propres à la communication.

ZZCOMPRO a aussi un mode d'apprentissage de la procédure, rien de plus simple donc que d'éditer ensuite le résultat (TOUTES les instructions sont expliquées dans un dialogue qui s'ouvre à l'appui de la touche HELP. Cette touche émule GUIDE quand on est sur la fenêtre vidéotex, mais ouvre des boîtes d'aide dans les autres fenêtres). Et comme un fichier LC2 est un texte ASCII pur, l'éditeur LC2 est un simple éditeur de texte.

ZZCOMPRO n'émule donc pas seulement le mode Vidéotex du minitel. On peut très bien se connecter à un BBS si on a un modem. On n'aura pas l'ANSI couleur, ce n'est pas la spécialité de ZZCOMPRO, mais il vous permettra au moins, puisqu'il supporte X, Y et Z Modem (en plus des protocoles classiques minitel : BBT, Transteaser et Kermit, et de l'ASCII paginé ou non) de télécharger en 14400 bauds Connect ou tout autre logiciel à votre convenance pour gérer votre modem.

Très correct en gestion modem, ZZCOMPRO est une merveille en matière d'émulation minitel. Ah ! Quelle chance qu'il soit en domaine public, pensez-vous. Oui, mais s'il avait été commercialisé, il aurait encore évolué et peut-être serait-il aujourd'hui le meilleur sur tous terrains...

En tout cas vous avez deux fois de la chance car, alors que la version habituellement diffusée sur les serveurs est la 0.97b qui plante en moyenne résolution ou quand on appelle certaines fonctions du menu Fichier et qui pose des problèmes de composition automatique sur TT, celle qui est disponible sur le serveur et à la boutique est la très rare 0.98 où tous ces inconvénients sont fixés.

GRAFIX

Encore un petit mot rapide pour la démo de GRAFIX, qui propose sur STE un véritable cours de création de personnages de bandes dessinées, avec création de visages à partir de cercles, étude des mouvements (quelques animations dans la démo), étude de l'importance d'un nez, des changements de physionomie, etc. Bref, un petit bijou dont la démo donne déjà un bon aperçu, pas rébarbatif, très bien fait, avec une interface très jolie mais malheureusement impossible à attraper au snapshot (donc ne cherchez pas la copie d'écran).

POUR FINIR

...provisoirement, bien entendu, il ne me reste qu'à vous souhaiter de bonnes fêtes de fin d'année. Oui, ça va vous faire drôle, quand vous lirez ça le 14 janvier... Mais c'est sorti tout seul, du fond du coeur, aujourd'hui 21 décembre, et je ne vois pas pourquoi je le retirerais. Ce sera un peu comme si vous receviez une carte de voeux quinze jours après...

Je suppose que vous savez où me joindre, sinon j'ai dû laisser mes coordonnées quelque part à la fin d'un article (Oh le vilain pédago qui ne perd pas une occasion de nous obliger à chercher...) mais soyez sympas : ne soyez agressifs que si vous estimez que c'est nécessaire ou si on vous a VRAIMENT mis en colère. N'utilisez pas l'agressivité ou le dénigrement à tous crins. Allez, à bientôt !

J.Jacques Ardoino

Logiciel	Description	Version	Nom sur le 3615 STMAG	Réf. DISKIMAGE
Before Dawn	Protection d'écran	1.39G	/UTILS/SYSTEM/DAWN139G.TOS	Serveur seulement
Big	Librairie Gem	2.01	/PROGRAMM/OUTILS/BIG201.TOS	ST 1357
Coma	Gestion de Fax	2.50	/COMMS/TERMINAL/COMA_250.TOS	ST 1347
Da Capo	Carnet d'adresses	1.14	/BUREAU/DIVERS/DACA114D.TOS	ST 1329
DeskTitle	Génération d'images de fond	1.42	/GRAPH/UTILS/DESKTL14.TOS	ST 1350
Diderot	Aide en ligne hypertexte	0.20	/UTILS/DIVERS/DIDERO20.TOS	ST 1363
Don't Worry Be Happy	Jeu de petits chevaux	1.0 <-	/JEUX/SOCIETE/DWBH10.TOS	ST 1383
Dr. Bob's ICDRAW	Editeur d'icônes couleurs	1.42	/GRAPH/UTILS/ICDRAWUP.TOS	ST 1249
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1.0	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS	ST 1242
EPSS démo	Player de midifiles sans MIDI		/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/EPSSDEMO.TOS	ST 1337
Gem Thor	Othello sous GEM	1.02 New !	/JEUX/REFLEXIO/GTHOR102.TOS	ST 1381
Gemini	Bureau alternatif	1.999A	/UTILS/SYSTEM/GMN1999A.TOS	ST 1318
Gemview	Convertisseur d'images	3.08	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW308.TOS	ST 1334
Gizmot	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/GIZMOT.TOS	ST 1323
GLCB	Librairie C toutes plateformes		/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB.TOS	ST 1359
Grafix	Initiation à la BD	<-	/GRAPH/DESSIN/GRAFIX.TOS	ST 1380
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2.01c	/UTILS/DIVERS/GREP201C.TOS	ST 1364
HEX-EDIT	Editeur de secteurs		/UTILS/FICHIERS/HEX_EDIT.TOS	ST 1313
Huang Shi	Jeu d'Ishido monochrome		/JEUX/REFLEXIO/HUANG.TOS	ST 1322
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	1.74	/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS	ST 1335
Knuddel 2	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/KNUDDEL2.TOS	ST 1305
LED Panel	Statut des disques, clavier, heure	2.8	/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN28.TOS	ST 1340
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3.10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS	ST 1260
Master Browse	Visualiseur de fichiers-texte	4.8	/BUREAU/TTEXTE/MB48_BIN.TOS	ST 1362
Mountain Reader II	Reader offline	2.1	/COMMS/RESEAUX/M_READ21.TOS	ST 1331
MusicChannel	Player de Mod et lecteur CD audio	1.60 <-	/MUSIQUE/MCHAN160.TOS	ST 1385
NetHack PRG	Jeu d'aventure	3.13d	/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS	ST 1320
New Depack	Decompacteur de fichiers	1.1	/UTILS/COMPACT/PACKERS/NDP_11.TOS	ST 1342
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.3cF	/BUREAU/TTEXTE/OCR13C_F.TOS	ST 1354
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2.57 New !	/UTILS/COMPACT/PACSH257.TOS	ST 1391
Patience	Jeu de réussites diverses	2.25	/JEUX/REFLEXIO/PATIE225.TOS	ST 1292
Pinball Obsession démo	Jeu de flipper		/JEUX/ACTION/OBSES.TOS	ST 1351
POV 2.2 (exécutables)	Raytracing	2.2 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/POV22PRG.TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghai	2.0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS	ST 1160
Pretty Good Privacy	Cryptage de fichiers	2.61	/UTILS/DISK/PGP261ST.TOS	ST 1342
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	2.21	/PROGRAMM/OUTILS/PC_221.LZH	Serveur seulement
RSC Trans	Traduction de fichiers ressource	1.0	/UTILS/DIVERS/RSCTRANS.TOS	ST 1339
Songz	Base de données musicales	1.05	/MUSIQUE/SONGZ105.TOS	ST 1356
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3.5	/GRAPH/UTILS/SPOFLT35.TOS	ST 1277
ST-Guide 10/94	Aide en ligne hypertexte		/UTILS/DIVERS/ST-GUI10.TOS	ST 1363
Starball	Flipper sur plusieurs écrans	1.61	/JEUX/ACTION/STBLL161.TOS	ST 1353
STZIP	Archiveur au format ZIP	2.6	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS	ST 1259
Sweeper	Jeu de démineur	<-	/JEUX/REFLEXIO/SWEEPER.TOS	ST 1384
Sweetel2	Compositeur de pages vidéotex	2.0 New !	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEETEL2.TOS	ST 1375
The Original	Clone de Boulder Dash	2.10	/JEUX/REFLEXIO/T_ORI210.TOS	ST 1305
The Ultimate Arena	Jeu de karaté	1.2 <-	/JEUX/ACTION/ULT_AR12.TOS	ST 1385
Towers (A)	Jeu d'aventure	1.4	/JEUX/AVENTURE/TOWE14D1.TOS	Serveur seulement
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.20F	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F120.TOS	ST 1367
Ultimate Tracker	Player de soundtracks	2.52	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/UTRK_252.TOS	ST 1300
Vesal	Système d'apprentissage	0.98 New !	/EDUCATIF/VESAL098.TOS	ST 1376
Walz	Jeu de casse-briques	1.04	/JEUX/ACTION/WALZ.TOS	ST 1284
World Conquest	Jeu de stratégie	0.8F New !	/JEUX/REFLEXIO/WC08F.TOS	ST 1383
XLATOR	Traducteur multilingue	2.01 <-	/BUREAU/DIVERS/XLATOR2.TOS	ST 1373
Yukon English	Jeu de réussite (Trad anglaise)	E	/JEUX/REFLEXIO/YUKONENG.TOS	ST 1352
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	0.30	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS	ST 1365
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	1.40 New !	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_140.TOS	ST 1393
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	0.98a <-	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS	ST 1375

SHAREWARES SUR CD

Le monde du shareware Atari s'ouvrant au CDROM, il est logique que ce cahier suive l'actualité des CDROM proposant des domaines publics. Les CDROM proposent souvent des versions moins actuelles que celles trouvées sur les serveurs et FTP. C'est logique : réunir 600 Mo de fichiers ne peut pas se faire la semaine précédent la diffusion. Mais même les anciennes versions contiennent souvent des fichiers et exemples utiles pour les plus récentes.

Ce mois-ci, nous vous présentons trois CDROM parmi les successeurs de GEMINI. Et d'autres arrivent encore...

LOHRUM I

Le premier recueil de domaines publics et sharewares proposés par Bernd Lohrum date déjà de quelque temps. Toutefois ce CDROM n'est en rien dépassé car y figurent des applications pas toujours faciles à trouver (par exemple CS-TeX 4.0).

Sous l'aile du dragon du Lohrum I, nous retrouvons la présentation qui tend à se généraliser : les applications se présentent sous deux formes, compactée et décompactée. Les 600 Mo de ce CD contiennent évidemment beaucoup de choses qu'il serait fastidieux de détailler ici. Notons tout de même, outre la présence de CS-TeX, celle du GNU C++ 2.5.6 Patchlevel 1, de diverses démos de logiciels commerciaux (Ease 3, Convector 2, Cypress, Interface...), d'un dossier de jeux assez conséquent, de Calligrapher Lite aujourd'hui placé dans le domaine public et de tonnes d'utilitaires (Gemar, Ger2Eng...).

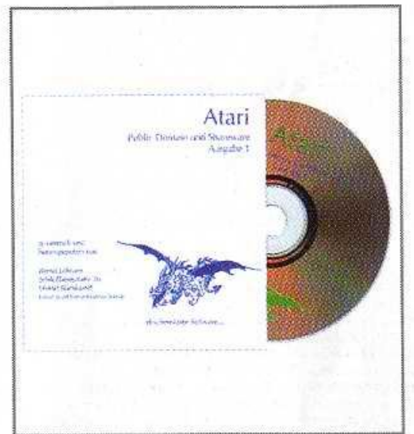
LOHRUM 2

The Eye of the Tiger...

Le second de la série des Lohrum propose lui-aussi son lot de sharewares mais ne s'arrête pas là puisqu'il propose aussi un dossier assez volumineux de cliparts classés par thèmes et divers fichiers de musique et sons : SAM, WAV, MOD, SNG de Studio 24... (ici des midifiles auraient été préférables ; une idée à diffuser). Du côté du shareware, notons un certain nombre d'outils de communication, avec des versions assez récentes parfois (Connect), ,d'autant plus qu'on y trouve un dossier «»Dernière minute», un dossier sur la pratique du langage C, d'autres démos (Papyrus Gold...). De Metados à TCP-IP, en passant par ST-Guide, en passant par des players de FLI, des librairies GEM, le GFA 4 et divers utilitaires GFA...

CD ALPHA DE WHITELINE

Ce CD est un des plus récents et arrive tout droit du PROTOS de Bonn. Outre le fait que les fichiers ne sont pas en double (compactés et non compactés), le CD Alpha utilise son espace de façon assez complète. On trouvera 17 Mo de fontes Calamus (avec une démo de la SL), 6 M de fontes GDOS pour les inconditionnels, 6 Mo de fontes Signum, 3 Mo de True Type pour nourrir SpeedoGdos 5 ou NVDI 3, ainsi que la dernière version de GhostScript.



A titre d'aperçu, citons la dernière version de Gemini, la version 0.01 PL2 de Linux, la version 2.58 du Gnu C++, PGP 2.6, Grepit, une démo d'Inshape, les dernières versions des archiveurs courants (LHARC 3.10, STZIP 2.6, etc.), Gemview 3.08, 7UP 2.20, Vesal, Starball, des cliparts aux formats PAC, GIF et TIF, des modèles aux formats IMG et GEM, différents patches pour fixer les bugs des TOS, des FLI, MPEG, des modules pour Before Dawn et un dossier de jeux réunissant une collection impressionnante, avec les classiques (monochrome et couleur), mais aussi des assez récents comme Midi Wiz, Robert, Triple Yahoo...

Il y a encore mille autres choses, et on peut dire que le CD Alpha a trouvé un bon compromis entre le shareware récent et la collection d'utilitaires tous azimuts qui offre de grandes chances de trouver le PRG en Auto ou le convertisseur dont on a absolument besoin dans la minute qui suit.



De plus, le CD Alpha contient quatre sharewares enregistrés : Poison! (détecteur de virus), BoxKite (sélecteur de fichiers alternatif proche de Selectric), Before Dawn (le protecteur d'écran shareware le plus connu) et KundenDirektor (une très belle gestion de clients, de produits et de factures).

Enfin la possibilité est offerte de s'enregistrer facilement pour certains sharewares, d'obtenir des upgrades (KundenDirektor vers KundenDirektor plus), etc.

CONCLUSION

Ces trois CDROM sont assez représentatifs de l'évolution du CDROM sur Atari. Tous intéressants, il apparaît tout de même que le Lohrum 2 est meilleur que le premier, et que le CD Alpha est encore meilleur. C'est parce qu'avec le temps il devient de moins en moins difficile de constituer un CDROM et, plus ils se vendent, plus leurs éditeurs peuvent en réaliser des nouveaux dans des temps record, et plus de nouveaux éditeurs pourront bénéficier de cette vague croissante. Ainsi les difficultés d'obtention de CDROM pour nos machines ne seront plus qu'un souvenir lointain.

Cette évolution des CDROM est la même pour toutes les machines. Elle aura été plus lente pour Atari parce que notre marché n'est pas comparable à celui des autres machines. Mais il est certain que si nous contribuons à l'activité sous toutes ses formes, nos machines ont une chance d'être prises à nouveau au sérieux.

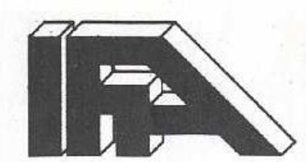
Le développement logiciel tel que vous pouvez l'évaluer partout dans ce numéro (ainsi que le précédent et les prochains !), l'arrivée des clones Medusa et Eagle, le décollage de la Jaguar, l'évolution du shareware et les ouvertures sur des technologies repoussant des limites réputées infranchissables (voir dans le prochain numéro, nous l'espérons, l'extension de mémoire qui permet à un simple ST de disposer de 12 Mo de RAM !), tout cela peut concourir à un second souffle de notre environnement informatique et, à l'ère du «multimédia» il est évident que l'extension du CDROM en fait partie.

De plus, de même que payer un shareware est un soutien non seulement à son auteur mais également à l'ensemble de l'activité du shareware (et de la machine, ne l'oublions pas), acheter les CDROM est un soutien au support lui-même et à son extension sur notre environnement. Ce n'est pas un argument publicitaire, mais une conviction profonde à laquelle je vous laisse réfléchir.

Enfin, dans tout CDROM de shareware se trouvent des mines d'or, et même des choses qu'on souhaite conserver. Avec le CDROM on peut le faire sans encombrer son disque dur.

J.Jacques Ardoino

Des milliers de logiciels DP...
Des prix hyper bas...
29 Frs la disquette



Informatique et Communications
508 Route Nationale
59680 Cerfontaine

Tel : 27-65-58-11
Fax : 27-65-86-11

BUREAUTIQUE
ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte alliant simplicité et efficacité. En Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.

DEMOS
ST 373 - JOLI PETIT MATIN : une histoire faite de dessins de Gotlib. Délirant.
ST 386 - GAINSBOURG DEMO : musique digitalisée de Serge Gainsbourg.
ST 608 - OXYGEN DISCO VERSION : musique digitalisée de Jean Michel Jarre
ST 609 - MADONNA DIGIT : chanson digitalisée de Madonna.
ST 862 - BAD : musique digitalisée du célèbre tube de M. Jackson. Nécessite 1 méga.

EDUCATION
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devenir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. En Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique pour élèves de 4ème et 5ème. Français.
ST 874 - ALLEMAND v1.0 : pour vous initier aux joies de la langue allemande. En Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : logiciel éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion professionnel de classes scolaires et universitaires. Français.

ESOTERISME
ST 316 - ANDROMEDE : logiciel d'astrologie, très complet. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

GESTION - COMPTA
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : excellente comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.

GRAPHISME
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : logiciel de dessin offrant des tas d'options. Exceptionnel.
ST 577 - JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. En Français.
ST 856 - SUPER CLIPART 11 : toute une série de cliparts d'animaux pourvos documents PAO.
ST 914 - RELIEF v1.0 : ce logiciel permet de créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : visualiseur, convertisseur et retoucheur d'images. En Français.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : dernière version de ce fabuleux convertisseur d'images.

JEUX
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques. Superbe
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe.

UTILITAIRES
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : Un excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquette
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsais. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux, etc...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 864 - RESAMPLE II : il s'agit là d'un rééchantillonneur de sons 8, 12 et 16 bits. Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes. Français.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C En Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permeti de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. En Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : utilitaire pour classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.

COÛT BAS SUR LES DISQUES DURS

Disque dur externe 80Mo pour STF et STE	1990 Frs
Disque dur SCSI nu 80Mo pour Méga STE	990 Frs
Disque dur externe 80Mo pour Falcon	1590 Frs
Disque dur externe 200Mo pour STF et STE	2490 Frs
Disque dur SCSI nu 200Mo pour Méga STE	1290 Frs
Disque dur externe 200Mo pour Falcon	1890 Frs
Disque dur externe 360Mo pour STF et STE	2790 Frs
Disque dur SCSI nu 360 Mo pour Méga STE	1490 Frs
Disque dur externe 360Mo pour Falcon	2190 Frs
Disque dur externe 540Mo pour STF et STE	3490 Frs
Disque dur SCSI nu 540 Mo pour Méga STE	2290 Frs
Disque dur externe 540Mo pour Falcon	2890 Frs
Disque dur externe 1Go pour STF et STE	4999 Frs
Disque dur SCSI nu 1Go pour Méga STE	4090 Frs
Disque dur externe 1Go pour Falcon	4490 Frs
Boîtier externe pour disque dur	590 Frs
Interface DMA/SCSI disque dur externe STE	590 Frs

Ajoutez 150 Frs de Frais de port par disque dur commandé.

3615 IFA
3615 FRANCEDISK

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

....

....

....

Nombre de disquettes .... x 29 Frs .... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) .... = ... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port étranger et DOM TOM (+25 Frs) .... = ... Frs
Montant total = ... Frs

Règlement en : O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration : ..../.......... Signature :

Nom .... Prénom ....

N .... Rue ....

Code Postal .... Ville ....

6 commandées = la 7ème GRATUITE

STMAGFEV 95



PROGRAMMATION

dirigé par Marc ABRAMSON

DU NOUVEAU COTE GEM

Dans le série, 'j'améliore le gem', une nouvelle interface de Gem étendue shareware est en cours de finalisation. Selon l'auteur, Gilles Barges, la principale caractéristique de cette interface est qu'elle ne demande pas aux programmeurs d'apprendre des nouvelles fonctions, car elle garde la syntaxe des fonctions gem classiques tout en améliorant leur puissance. Nul doute que nous aurons l'occasion d'en reparler prochainement.

DEVELOPPER SOUS GEM (11)

Pour commencer, j'ai deux mots à vous dire : «Bonne Année !» Et j'ajouterai même : «Bonne santé, et tous mes vœux». Voilà ! Bon, il y a deux mois, dans le numéro 89, un article vous présentait les possibilités des dernières versions de SpeedoGDOS et de NVDI. Il serait temps que nous nous penchions sur l'utilisation que le développeur peut faire de ce merveilleux outil qu'est le GDOS (et ses dérivés) dans le contexte du graphisme. C'est à ce thème que nous allons nous intéresser durant plusieurs articles.

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Les questions soulevées par SpeedoGDOS sont nombreuses, mal documentées et n'ont à ma connaissance jamais été vraiment abordées dans une revue de langue française. Le sujet est tellement vaste que nous ne pourrons le traiter de manière exhaustive. Le but de cet article et de ceux qui suivront est de vous familiariser avec ce gestionnaire de périphériques génial, de vous permettre de l'utiliser correctement et de vous donner envie d'approfondir par vous-mêmes (Comme l'a dit Patricia Kaas :»Pour Speedo, rien n'est trop beau»).

Sans entrer dans des détails qui sortiraient du cadre fixé, rappelons que le GDOS (et ses frères) est un complément au système d'exploitation destiné à gérer les périphériques graphiques. Par là, nous entendons non seulement l'écran dans l'une ou l'autre de ses résolutions, mais aussi l'imprimante quelle qu'elle soit, une table graphique, un pseudo-périphérique représenté par un fichier, etc.

Cela signifie qu'une fois que GDOS est correctement installé, ainsi que les drivers adéquats, il est possible de gérer n'importe quel périphérique de sortie, à condition que le programme utilisé soit prévu dans ce sens.

Comme les premières versions de GDOS laissaient à désirer du point de vue de l'efficacité comme de celui de la fiabilité, il a été pendant longtemps peu utilisé, d'où le grand nombre de logiciels utilisant leur propre système de drivers et de fontes, obligeant l'utilisateur à avoir une quantité impressionnante de fichiers et pas mal de kilo-octets occupés sur son disque dur. Avec l'apparition de SpeedoGDOS, réellement performant, cela n'est plus admissible. Si vous devez développer une application utilisant des graphismes, travaillez sous Speedo. Non seulement c'est plus confortable pour l'utilisateur (puisque l'installation de Speedo est standardisée), mais également pour vous, puisqu'une bonne partie du travail sera prise en charge par Speedo lui-même.

Mais comment Speedo s'utilise t'-il ? Pour commencer, et en schématisant, disons qu'il y a deux facettes au travail sous Speedo : le travail avec les fontes, et le travail avec le reste. Cette fois, nous allons surtout nous intéresser aux fontes, le reste étant pratiquement la même chose que Speedo soit là ou non, du moins en ce qui concerne l'affichage.

Les opérations que je vais décrire se réfèrent à SpeedoGDOS. Il ne m'est pas possible dans l'espace qui m'est imparti de détailler les méthodes de travail avec l'ancien GDOS. Si vous tenez à l'utiliser encore (mais pourquoi ?), je vous conseille de vous référer à d'anciennes documentations pour chercher les fonctions adéquates (qui seront évidemment plus limitées), la méthode de travail étant la même.

STATION DE TRAVAIL

Il n'est pas simple d'expliquer ce qu'est une station de travail. Disons qu'elle désigne un périphérique de sortie (l'écran ou l'imprimante par exemple), auquel sont associés des réglages divers, comme la couleur du texte, la largeur des lignes, le motif de remplissage, etc. Si nous affichons un texte sur une station ouverte, il sera présenté avec les paramètres de texte en vigueur pour cette station, qui peuvent être différents de ceux d'une autre station.

Mais si l'imprimante n'est pas forcément disponible (s'il n'y en a pas ou si elle est éteinte), l'écran, lui, est toujours présent. Le système, et plus précisément l'AES, prend donc la peine d'ouvrir automatiquement une station pour ce périphérique et l'utilisera pour ses propres affichages. Si un programme tente d'ouvrir à son tour cette station, il provoquera un plantage car il ne peut y avoir qu'une station par périphérique. Comment faire alors pour accéder à l'écran ? Il faut ouvrir ce qu'on appelle une «station virtuelle». Cela signifie qu'on fait semblant, en quelque sorte, d'ouvrir une station qui l'est déjà et qui sera «partagée» avec ses autres utilisateurs. Dans le cas de l'écran, nous demandons à l'AES de nous fournir le handle de cette station, par la fonction graf_handle.

Voilà pourquoi il y a dans le VDI une fonction «open workstation» et une «open virtual workstation». Dans ce premier article, nous nous contenterons de l'écran, donc de station virtuelle. N'oubliez pas que toute station ouverte doit être fermée avant de quitter le programme, même si elle est virtuelle. A présent, voyons quelques détails à propos de Speedo.

Y A T'IL UN SPEEDO DANS LA MACHINE ?

La fonte système de notre bel Atari a l'avantage d'être très lisible, mais elle n'est guère esthétique. Nous nous proposons donc d'en charger d'autres et de les utiliser pour l'affichage (nous verrons l'impression dans un futur article). Il faut donc commencer par charger ces polices de caractères, ce qui se fait très simplement en demandant à Speedo de s'en charger... à condition qu'il soit là. Première chose à faire : vérifier que Speedo est présent («Pas de Speedo, beaucoup de bobos», Stéphane Collaro). Au passage, je rappelle que la principale différence entre Speedo et ses prédécesseurs est le fait que Speedo travaille avec des fontes vectorielles et les autres avec des fontes bitmaps. Dans ce second cas, nous avons une description point par point du dessin de chaque caractère, comme si c'était une image, avec obligation d'un fichier par taille et par périphérique, donc un gros volume de données. Les

fichiers de fontes vectorielles contiennent en quelque sorte les formules mathématiques permettant de dessiner le caractère, recalculé à chaque fois, donc un seul fichier par police quelque soient la taille et le périphérique.

Pour savoir si Speedo est présent, il faut utiliser un petit bout d'assembleur. Cette minuscule routine est placée sur la disquette du magazine dans le fichier VQ_VGDOS.S. Certains langages, par exemple le Pure C 1.1 de mars 93 intègrent cette fonction sous le nom «vq_vgdos». Si c'est le cas de votre outil de travail, félicitations, vous avez gagné. Sinon, utilisez la routine fournie. La fonction retourne une valeur lourde de sens. Si elle renvoie '-2', aucun GDOS n'est présent, on peut aller se rhabiller. Si elle retourne la valeur hexadécimal 0x5F464E54 (quatre octets qui sont les codes Ascii des lettres «_FNT»), c'est que FONTGDOS est installé. Il s'agit d'une version évoluée du GDOS de base, qui ne nous concerne pas. Si elle retourne la valeur 0x5F46534D («_FSM»), c'est que soit FSMGDOS, soit SpeedoGDOS est installé. FSMGDOS est un ancien projet de «GDOS vectoriel» qui a été remplacé par Speedo et qui n'a jamais été commercialisé. Enfin, toute autre valeur signifie que le GDOS ordinaire est installé.

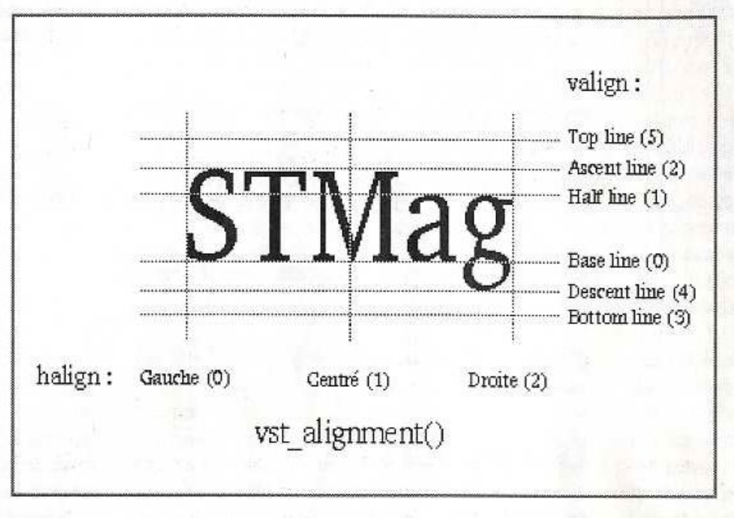
Pour faire la différence entre FSM et Speedo, il faut aller fouiller dans les cookies. Je ne peux pas parler de cela en détail, ça nous entraînerait trop loin. Les anciens pourront se référer au numéro 52 d'ST Mag, où il était expliqué ce que c'est et comment ça s'utilise. sachez pour votre culture que FSM aussi bien que Speedo installent un cookie «FSMC», dont la valeur est un mot long représentant la chaîne «_FSM» ou «_SPD» selon le cas. Nous n'allons pas nous préoccuper de cela dans nos exemples, considérant que si vq_vgdos retourne «_FSM», c'est que Speedo est installé. Nous supposerons aussi qu'il est correctement installé, que les fichiers ASSIGN.SYS et EXTEND.SYS sont valables. Référez-vous à la notice de Speedo en cas de doute ou de problèmes («Mauvaise installation, problèmes à l'horizon», Gérard Depardieu).

LES FONTES

Nous y arrivons. Si nous sommes certains que Speedo est installé, les polices de caractères peuvent être chargées par l'appel de la fonction vst_load_fonts. Le premier paramètre est le handle de la station de travail. Le second est réservé et doit être 0. La fonction retourne le nombre de fontes effectivement chargées. Avant de refermer la station, il faudra «décharger» les fontes par la fonction vst_unload_fonts. Elle attend les mêmes paramètres : le handle de la station et un '0' réservé.

Il y a une fonte de plus que celles qui sont chargées, c'est la fonte système. Les fontes ont un nom (inscrit dans le header du fichier). La fonction vqt_name va nous permettre de récupérer ce nom, mais aussi quelque chose de plus important, l'identificateur de cette fonte qui sera ensuite utilisé pour toute manipulation ou opération concernant cette police. Il faut bien faire la distinction entre cet «identificateur» et «l'index» de la fonte. L'identificateur, comme son nom l'indique, identifie cette fonte et la représente. L'index est le numéro d'ordre de chargement de la fonte. La fonte système a TOUJOURS l'index 1, la première fonte chargée a l'index 2, la seconde l'index 3, etc.

La fonction en question s'utilise de la façon suivante : int id = vqt_name (int handle, int index, char *fontname); «handle» est le handle de la station de travail, «index» est l'index de la fonte, et «fontname» est une variable de retour qui contiendra après l'appel le nom de la fonte. Elle doit avoir une longueur d'au moins 33 caractères. Les 32 premiers caractères (0 à 31) contiendront le nom de la police. le 33ème (fontname[32]) a une signification importante sous Speedo. Si cet octet a la valeur '1', il s'agit d'une fonte vectorielle. S'il a la valeur '0', c'est une fonte bitmap, que Speedo est également en mesure de gérer (heureusement, mais attention, certaines fonctions ne s'appliquent qu'aux fontes vectorielles).



Enfin, la fonction retourne l'identificateur de cette fonte, à conserver précieusement tant qu'on veut faire quelque chose avec cette fonte. Ce que nous voulons en faire, c'est évidemment afficher un texte dans cette police. Donc, il faut commencer par signaler que désormais les affichages doivent se faire avec cette fonte et non plus avec celle qui était active jusqu'à présent. La fonction «vst_font (handle, id)» est prévue à cet effet. Le paramètre «handle» représente la station de travail, et «id» l'identificateur de la fonte.

Il reste à déterminer la taille (le corps) dans lequel le texte sera affiché («Corps élancé, taille resserrée», Claudia Schiffer). Avec les fontes bitmaps, les tailles disponibles étaient limitées aux fichiers existants. Avec Speedo, plus de limite puisque le graphisme de chaque caractère est recalculé si nécessaire. Si vous désirez faire un affichage en corps 250, vous pouvez le faire. La recommandation est de ne pas dépasser la plus grande taille indiquée dans le fichier EXTEND.SYS pour être certain de ne pas saturer le buffer mémoire. Ceci dit, je l'ai déjà fait, sans conséquences dramatiques.

Pour fixer la taille, il y a plusieurs fonctions disponibles, mais une seule se plie à tous les besoins, c'est la fonction «vst_arbpt», ce qui signifie ARBitrary PoinT en grand breton. Comme son nom le laisse supposer, elle permet de fixer une taille arbitraire, même si elle n'est pas indiquée dans le fichier EXTEND.SYS (la fonction vst_point est limitée aux tailles prédéfinies).

Elle attend 6 paramètres. Le premier est évidemment le handle de la station de travail. Le second est la hauteur souhaitée. Les quatre suivants sont des variables de retour, qui contiendront après l'appel respectivement les largeur et hauteur d'un caractère et les largeur et hauteur d'une cellule de caractère. Que signifie cette largeur dans le cas d'une police proportionnelle ? Elle représente la largeur du plus gros caractère de la fonte. Notez que si vous transmettez à la fonction une taille négative, l'écriture sera faite avec une inversion (effet miroir) dans le sens vertical.

Il ne reste plus qu'à afficher la chaîne, au moyen de la fonction v_ftext, équivalent vectoriel de v_gtext, à qui l'on transmet le handle de la station, la position x et y où l'affichage doit se faire, et la chaîne.

DÉFORMATIONS ET EFFETS

Il est possible de faire subir un traitement spécial au texte à afficher, c'est là un point fort de Speedo («Speedo, c'est maousse costaud», Johnny Weismuller). Par exemple, l'italisation. On peut incliner le texte de 0 à 90 degrés d'un côté ou de l'autre, par dixièmes de degrés. La fonction v_skew est prévue à cet effet. On lui transmet le handle et une valeur de -900 à +900 représentant l'inclinaison. En négatif vers la droite et en positif vers la gauche. Les valeurs extrêmes sont à éviter car elles entraînent une forte dégradation du graphisme. Autre effet intéressant, la rotation. Les fontes bitmap nous avaient habitué à des rotations par pas de 90°, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Grâce à Speedo, on peut faire pivoter un texte comme on le désire. La fonction «vst_rotation(handle, angle)» permet de spécifier une valeur de 0 à 3600 dixièmes de degrés. Hélas, Speedo a un mauvais fonctionnement dans ce cas, qui m'a tout l'air d'être un bug. Réalisez un petit programme qui se contente d'afficher un texte avec une rotation de 20° par exemple. Rebootez votre système et lancez ce programme. Le texte est affiché en blanc (même si on précise une couleur), donc invisible. Je ne sais pas si c'est le cas avec toutes les versions de Speedo, mais c'est comme ça avec la 5.0 sur Falcon. La seule «solution» que j'ai trouvé est de commencer par afficher un texte sans rotation. La suite est alors correcte («Fonction buggée, fonction casse pied», Commandant Cousteau).

La fonction vst_setsize fait exactement la même chose que vst_arbpt avec les mêmes paramètres, mais pour la largeur des caractères. Il est donc possible de déformer le rapport largeur / hauteur de la fonte en lui donnant par exemple une largeur deux fois supérieure à la hauteur. Attention, cette largeur doit être fixée APRES la hauteur. En effet, les fonctions vst_arbpt, vst_point et vst_height remettent à zéro le réglage de la largeur. Seconde remarque, effectuer une rotation d'une chaîne ainsi déformée peut entraîner un mauvais positionnement de l'affichage. Comme avec vst_arbpt, si on indique une taille négative, un effet miroir est effectué, cette fois dans le sens horizontal. Mais cette fois encore le positionnement de l'affichage perd sa belle précision.

Les autres effets de gras, soulignement, etc, sont activables par la fonction vst_effects, qui n'a rien de nouveau sous Speedo. Toutefois, si vous travaillez avec la police «Swiss» et qu'il existe une «Swiss Bold», utilisez la seconde plutôt que d'activer le gras sur la police «normale».

Il y a une fonction qui est à ma connaissance assez peu utilisée, et pourtant elle est très utile. C'est «vst_alignment(handle, halign, valign, &hout, &vout)». Lorsqu'on affiche une chaîne, les coordonnées x et y de la position représentent par défaut l'angle inférieur gauche du rectangle dans lequel la chaîne est contenue. Cette fonction permet de modifier ce positionnement. Elle attend deux paramètres, représentant les calages

en horizontal et en vertical (et elle renvoie dans des variables de retour les valeurs désormais actives). Voyez sur la figure ci-contre les paramètres correspondants.

Enfin, n'oublions pas qu'il existe une fonction «vqt_f_extent(handle, chaine, pts[8])» qui permet (comme sa sœur bitmap «vqt_extent») de connaître les coordonnées des 4 angles du rectangle contenant la chaîne, en fonction des différents effets, taille et attributs actifs à ce moment-là. Ces coordonnées sont retournées dans un tableau de 8 éléments qui contiennent en alternance les positions x et y des coins en partant de l'angle inférieur gauche et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Swiss 721
Swiss 721 Italic
Swiss 721 Bold
Swiss 721 Bold Italic
Swiss 721 Bold Condensed
Zapf Humanist 601
Zapf Humanist 601 Italic
Zapf Humanist 601 Bold
Zapf Humanist 601 Bold Italic
Futura Light
Futura Light Italic
Futura Extra Black
Swiss 721 Black Condensed
Futura Medium Condensed
Ribbon 131 Bold
Courier 10 Pitch
Monospace 821
Bitstream Cooper Black
Bitstream Charter
Bitstream Charter Italic
Bitstream Charter Black
Bitstream Charter Black Italic
Script 12 Pitch

L'EXEMPLE

Jetons un coup d'œil au listing d'exemple. Il charge toutes les polices présentes sur le système et en affiche les noms les uns sous les autres avec une italisation et un étirement en largeur. Il s'arrête lorsqu'il n'y a plus de polices ou lorsqu'on arrive au bas de l'écran. Enfin, il trace deux lignes verticales de chaque côté des textes.

Cet exemple est très bref et très simple. A la lumière des explications ci-dessus, vous ne devriez avoir aucun mal à en saisir toutes les finesses, d'autant qu'il est copieusement commenté. Mais il est très mal programmé, à l'encontre d'une règle que j'ai souvent présenté dans cette rubrique comme incontournable : il écrit directement à l'écran, sans ouvrir de fenêtre ! Si j'ai fait une telle entorse, c'est dans un souci de simplification. J'en suis désolé, mais vous l'auriez été encore plus devant un source compliqué... mais ne faites pas pareil.

LES LANGAGES

En langage C, c'est cool. Enfin, en principe. Si vous êtes en possession du Pure C de la version susmentionnée, encore félicitations, vous n'aurez rien à faire puisque la plupart des fonctions Speedo y sont reconnues, prêtes à l'emploi. Avec une plus vieille version ou avec un autre compilateur ignorant ces fonctions, vous devrez les construire à la main, en alimentant les tableaux contrl, intin, etc. Pour se faire, je ne peux que vous recommander la lecture de «l'Atari Compendium», ouvrage incontournable consciencieusement décrit dans le numéro 83 de ce non moins indispensable magazine.

En GFA, les emm...bêtements commencent. Non seulement le Speedo n'existe pas pour ce Basic, mais le VDI non plus («VDI et GFA, bonjour les dégâts», Jules César) ! Le GFA travaille avec son handle interne et ses propres fonctions graphiques, quelque peu limitées. Pas d'autres solutions que de tout faire nous-mêmes, y compris l'ouverture de la station de travail. Dans le listing GFA de la disquette, j'ai pris la peine (et je me suis pris la tête) à reconstituer les fonctions nécessaires, également en alimentant les différents tableaux CONTRL, INTIN, etc. J'ai dû faire quelques concessions, et il y a de petites différences entre les fonctions «officielles» et celles qui sont fournies, par manque de temps. Je conseille aux adeptes de ce langage de les fignoler afin de les rendre totalement compatibles (c'est un excellent exercice) et surtout de les garder précieusement, elles resserviront dans chaque programme. La liste n'en est pas complète, mais nous y reviendrons dès le mois prochain, avec l'impression au programme des réjouissances.

En attendant, ne soyez pas trop speed, c'est mauvais pour la tension.

Claude ATTARD

LE DSP 56001 (2)

Ce mois ci nous allons faire des maths! Comme vous le savez le DSP peut rendre bien des services dans ce domaine, il est d'ailleurs conçu pour effectuer certains calculs mathématiques à la vitesse de l'éclair (filtres, matrices, etc...).

VIRGULE FIXE

Vous le savez un microprocesseur traite des nombres, le tout est de savoir comment il s'y prend et comment ces nombres (ou données) sont représentées.

L'unité arithmétique et logique (ALU) du 56001 travaille avec des mots de 24 bits signés en virgule fixe. Mais qu'est ce que c'est que ça, me direz vous? Je vous répondrais que contrairement au 68000 qui travaille avec des nombres entiers (sur 16 ou 32 bits, signés ou non), le DSP lui considère toujours que les données sont des nombres compris entre -1 et 1.

Comme on travaille sur 24 bits, la précision absolue est de 2^-(23-1)=0.000000119. Le problème de ce type de codage est que l'incertitude sur le nombre codé est comprise entre 0.000006% et 50%! En fait cette représentation est tout à fait adaptée au traitement numérique du signal où les nombres ont tous le même ordre de grandeur: on peut alors utiliser toute la plage de codage pour éviter ce problème d'imprécision. De plus en virgule fixe, les calculs sont faciles à effectuer et donc rapides.

L'ALU possède quatre registres de 24 bits appelés X0,X1,Y0 et Y1. Ces registres servent d'entrée pour les opérations de l'ALU. Le résultat est TOUJOURS placé dans l'un des deux accumulateurs A ou B. Les accumulateurs sont des registres de 56 bits. En effet une multiplication de 24 bits donnant un résultat sur 48 bits, les accumulateurs devaient au moins faire cette taille. Le coup de génie de Motorola a été d'ajouter 8 bits aux accumulateurs afin d'éviter les dépassements de capacité au cours des calculs. En fait les accumulateurs peuvent être considérés comme des registres de 56 bits signés en virgule fixe, représentant des nombres dans l'intervalle -257 à +256.

Il y a ici une petite subtilité; les registres d'extension font huit bits, on ne devrait donc pouvoir coder que des nombres compris dans l'intervalle -128 à +127! En fait en cas de dépassement, la partie entière est codée sur neufs bits (les huit bits d'extension plus le bit 47). Le bit 47 est normalement le bit de signe, mais pas dans le cas du dépassement, puisque c'est le bit 55 qui devient le bit de signe. Comme la précision de codage de la partie fractionnaire ne change pas, le bit 47 est libre et peut servir au codage de la partie entière!

Notez que tout ça est une question de point de vue; je vous parlerais un jour des «scalings modes» qui permettent justement de modifier la manière dont sont vues la partie entière et la partie décimale. Mais comme c'est un peu compliqué on verra ça plus tard.

Ces huit bits de dépassement permettent d'effectuer tous les calculs sans se soucier des intermédiaires, on y gagne beaucoup en précision et encore plus en vitesse de calcul.

Si besoin est les accumulateurs peuvent être, séparés en trois registres A2:A1:A0 (et B2:B1:B0) ou A2/B2 est le registre de dépassement (8bits), et les autres sont des registres de 24 bits. Rappelez vous que le registre d'extension NE CONTIENT PAS la partie entière du nombre; celle-ci est contenue dans le registre d'extension PLUS le bit 47 de l'accumulateur (en cas de dépassement).

En fait A2 et B2 ne sont là que pour éviter un débordement pendant un calcul, cela dit, le résultat final devrait toujours être compris entre -1 et 1 et ne devrait donc pas utiliser A2/B2.

Voyons maintenant comment le DSP s'y prend pour effectuer un transfert de donnée entre les registres et les accumulateurs qui ne possèdent pas le même nombre de bits.

Voyons cela sur des exemples:

Dans le sens registre vers accumulateur, deux possibilités:

MOVE X0,A

A pour effet de copier X0 dans A1, d'effacer A0 et d'effectuer une extension du signe dans A2. Ainsi A contient bien la valeur représentée par X0.

Par contre

MOVE X0,A0

Ne modifie ni A2, ni A1 et copie simplement X0 dans les 24 bits de poids faible de A c'est à dire A0. Il en va de même pour

MOVE X0,A1

où A2 et A0 ne sont pas modifiés mais A1 prend la valeur de X0.

MOVE X0,A2

à pour effet de transférer les 8 bits de poids faible de X0 dans A2, sans modifier A1 ni A0.

Dans le sens accumulateur vers registre, là encore deux possibilités:

MOVE A,X0

Transfert le contenu de A1 dans X0. Si A2 n'était pas utilisé, X0 contient bien la valeur représentée par A, avec une perte de précision de 1e-7.

Si A2 était utilisé, c'est à dire que la valeur de A était supérieure à 1 ou inférieure à -1, alors X0 serait arrondi soit à 1 soit à -1 en fonction du signe de A. Autant dire que dans ce cas, la perte de précision peut être très grande, mais il vaut mieux ça qu'un résultat aléatoire.

MOVE A0,X0

À pour effet de transférer purement et simplement les 24 bits de poids faible de A dans X0.

CALCULS SUR DES ENTIERS

Si effectuer des calculs sur des nombres compris entre -1 et 1 ne pose pas de problème avec le DSP, il n'en est pas de même avec des nombres entiers. Or dans certains cas il peut être tout à fait utile d'effectuer des calculs sur ce type de données (matrice de rotation pour l'affichage de sprites par exemple (exemple qui soit disant passant est pris totalement au hasard [heu...]), et d'une manière générale quand on veut faire des calculs sur autre chose qu'un signal!

Le DSP travaillant en virgule fixe aligne toutes les données à gauche et non pas à droite, comme c'est le cas pour le 68000. Et ce n'est pas qu'une vue de l'esprit: si cela n'a aucune importance dans le cas de l'addition, ça change tout pour la multiplication, par exemple:

En 68000

```
    move  #1,d0
    move  #1,d1
    add   d1,d0
donne d0=$0002 de même
    mulu  d1,d0
donne d0=$00000001, logique, me direz vous.
```

En DSP56001

```
    move  #1,x0
    move  #1,a
    add   x0,a
    move a,x0
On a: X0=$0001, A=$00.0001.0000
Après le calcul A=$00.0002.0000
et finalement X0=$0002
```

Mais:

```
    mpy   x0,x0,a
    move  a,x0
donne après calcul: A=$00.0000.0002
et finalement X0=$0000
```

Comme vous le voyez sur ce stupide exemple, aucun problème pour l'addition, c'est seulement à vous de savoir si les données sont des entiers ou pas, de toutes façons le résultat est toujours correct.

Par contre pour la multiplication, le résultat est décalé de 23 bits à droite. Il faut donc diviser par deux ce résultat et on a alors le produit dans A1:A0 (48 bits). On ne peut donc pas utiliser MAC (Multiplication ACcumulation) ni MACR/MPYR qui arrondissent le résultat.

SIN, COS, LOG ET SQR SONT DANS UN BATEAU

Nous allons voir deux méthodes de calcul de fonctions telles que les sinus/cosinus, les logarithmes et autres racines carrées avec le DSP.

Il y a en effet deux manières de voir les choses: Soit on fait le calcul par approximations par polynôme soit par interpolation de quelques points connus.

L'INTERPOLATION

Cela consiste à reconstituer toutes les valeurs d'une fonction à partir de quelques points connus, par exemple à partir de 256 points formant une table de sinus, on va pouvoir calculer le sinus de n'importe quel angle. Pour cela on «tire une droite» entre deux points consécutifs connus. Bien sur cela ne fonctionne qu'avec les fonctions continues et dérivables. De même, il vaut mieux que la fonction ne change pas de sens entre deux points connus. Cette technique est très efficace pour les fonctions sin/cos, racine carrée, et pour le rééchantillonnage bien évidement.

La formule:

y=f(x) est approximée par:
y=f(x0)+(f(x1)-f(x0))*FRAC(x)
y=y0+(y1-y0)*FRAC(x)
avec
Si x>0: x0=INT(x) et x1=INT(x+1)=x0+1
Si x<0: x0=INT(x) et x1=INT(x-1)=x0-1

Par exemple la table des points connus fait 256 points, vous voulez la valeur de la fonction pour le 125.7846ème point, il vous suffit d'utiliser la formule ci-dessus. C'est ce que l'on appelle l'interpolation linéaire. Il y a une légère erreur sur la valeur calculée, évidemment.

Voyez le programme d'exemple sur la disquette pour la façon d'implémenter un calcul de fonction par interpolation linéaire; vous y trouverez plusieurs exemples de fonctions.

CALCUL PAR POLYNOMES

Là le principe est de décomposer la fonction à calculer en polynômes. Par exemple:

$$e^x = \sum_{n=0}^{+\infty} \frac{x^n}{n!} = 1+x+\frac{x^2}{2}+\frac{x^3}{6}+\cdots \quad \text{(pour } |x|<1\text{)}$$

Pour cet exemple, en allant jusqu'a l'ordre 3 ou 4 on peut obtenir une très bonne précision. Avec un temps de calcul très court (10 cycles machine).

La manière de coder ce genre d'algorithmes n'est pas compliquée et est même un très bon exercice, pour maîtriser les «parallels-moves». Jetez-vous sur la disquette et dévorez le programme d'exemple!

LE CAS DE LA DIVISION

Vous avez remarqué? Il n'y a pas d'instruction de division dans le DSP! Enfin si il y en a une, mais elle ne calcule qu'un bit de résultat. Voici comment effectuer une division complète:

L'instruction DIV S,D divise D par S. Un seul bit de résultat est produit à chaque itération de cette instruction. L'algorithme utilisé est celui de la division sans restauration des restes.

D doit être un nombre positif de 48 bits (|D|<=1), tandis que S (le diviseur) est un nombre sur 24 bits signé (|S|<=1).

Après la première itération, Les 24 bits de poids forts de D contiennent le reste (Les huit bits d'extension contiennent le signe du reste), tandis que les 24 bits de poids faibles de D contiennent le quotient.

Une remarque, si le dividende était négatif, alors il faut complémenter le quotient résultat.

Les résultats sont valides uniquement si |D|<|S| en considérant qu'il s'agit de fractions (nombres inférieurs à 1 en valeur absolue); et du coup, on est sur de ne pas avoir de problème de dépassement ni de division par zéro.

Bon, à ce stade on sait faire une division sur un bit, pour avoir un résultat complet sur 24 bits, il faut faire 24 itérations de l'instruction DIV puis il faut corriger le résultat en fonction du signe des opérandes, et ne pas oublier la restauration du reste. Voici une routine de division complète:

```
    ABS A       A,B      ;Copie A dans B puis prend |A|
    EOR X0,B    B,Y0     ;Sauve B puis Positionne CCR
    AND         #$FE,CCR    ;Efface le bit C (carry)
    REP 24               ;24 itérations
    DIV X0,A             ;Division, un bit à chaque fois
    TFR A,B              ;Sauvegarde du résultat
    JPL  pos             ;Si le quotient est positif
    NEGB                 ;sinon, il faut complémenter B
    pos TFR     X0,B     B0,X1  ;quotient -> X1 puis
diviseur -> B
    ABS B                ;Valeur abs. du diviseur
    ADD         A,B      ;Restoration des restes
    jclr  #23,Y0,ok      ;si le résultat est positif -> OK
    move        #0,B0    ;sinon efface le 24 bits faible de
B
    NEGB                 ;complémente le reste s'il est
négatif
    ok
```

Au départ, A contient le dividende (56 bits), X0 contient le diviseur (24 bits). A et X0 sont signés.

Après exécution, A contient le quotient sur 24 bits (A1) et B contient le reste sur 48 bits (B1:B0).

Comme vous pouvez le voir, c'est plutôt compliqué. Autrement dit, il vaut mieux se passer de la division, seulement il y a des cas ou c'est impossible.

Voyez les programmes d'exemples sur la disquette, ils contiennent différentes routines de division suivant les besoins du programme.

Et bien voila, c'est fini pour aujourd'hui. Le mois prochain on se retrouve et on abordera le DSP sous un autre angle, celui des jeux; je vous expliquerais les secrets des rotations/zooms ultra rapide grâce au DSP. Et puis si j'ai le temps et si vous êtes sages, on essayera d'émuler le processeur vidéo du... Jaguar!

AGOPIAN Mathias

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

ATARI, SEGA & APPLE

Le JAGUAR 2 et la SATURN 2 devraient être compatibles.

Quant à la PLAYSTATION de SONY, elle est repartie au garage suite à la découverte d'un bug dans le système. On ne devrait pas la voir apparaître avant Février 1995.

GOLDEN ISLAND



EXCLUSIVITÉ

Lors de notre visite au Protos 1994, sur le stand WWB, un nouveau jeu Falcon, au nom prometteur de Golden Island était annoncé. Après discussion l'auteur, un jeune Allemand ne parlant que sa langue teutonique, m'a promis de m'envoyer une version complète. Et, hier, oh, surprise, que trouvais-je dans ma boite à lettre? GOLDEN ISLAN, bien sur!

Dans quel monde merveilleux serions-nous si tous les éditeurs français étaient aussi sérieux que ce jeune allemand et nous envoyaient réellement les produits qu'ils nous promettent (n'est-ce pas, monsieur Accord?).

Malgré l'obstacle de la langue, j'ai pris mon courage à deux mains, et ma souris de la troisième et je me suis penché sur ce jeu.

Golden Island est un jeu de parcours, comme l'étaient avant lui Lemmings, StoneAge et Oxyd. Il s'agit de cette race de jeu, horriblement énervant, dans lesquels on doit, dans chaque tableau effectuer un certain nombre d'actions logiques qui mènent à la solution. Dans Golden Island, le problème est très simple. Vous contrôlez un petit train sur une voie ferrée, et votre but est de récupérer l'ensemble des pépites d'or de chaque tableau. Pour cela, vous pouvez faire rouler votre locomotive en marche avant ou en marche arrière, le long de voies de chemins de fers qui forment des parcours sinueux (comme le montrent les copies d'écran). Lorsque votre machine est à l'arrêt à proximité d'une pépite, vous pouvez faire sortir un grappin de sa soute, et récupérer la pépite à l'aide de ce grappin.

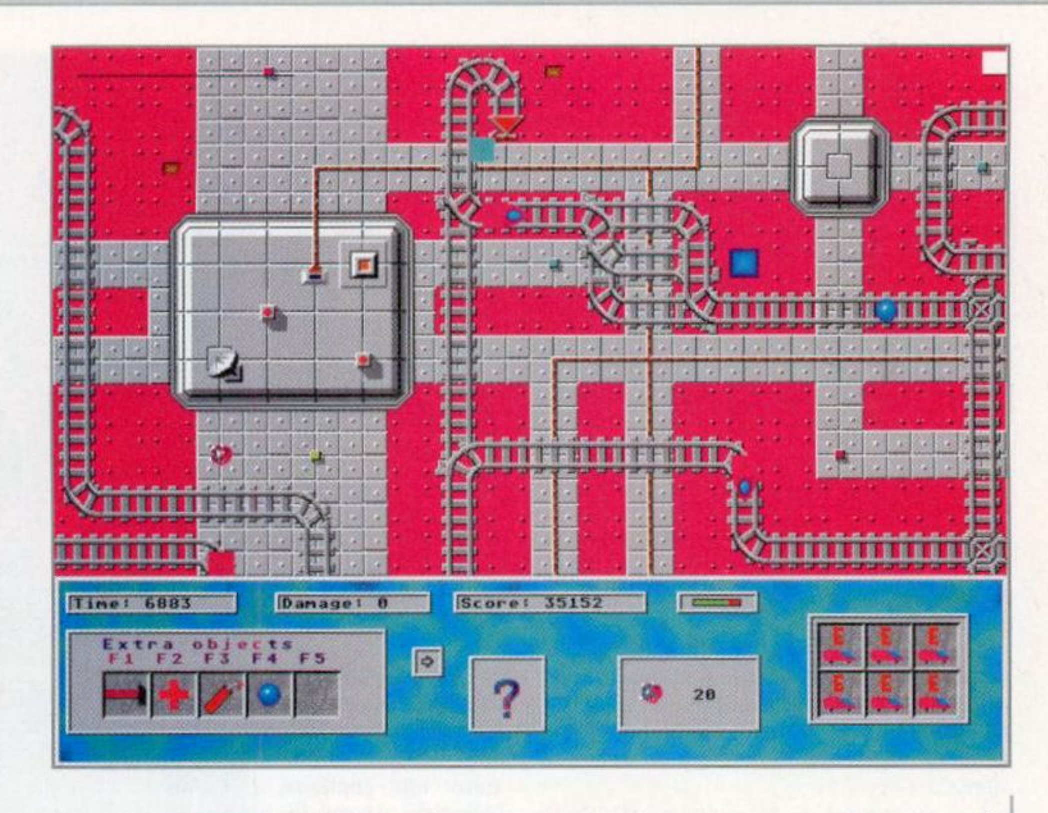
Décrit comme ceci, le jeu n'a l'air de rien, et c'est d'ailleurs l'impression qu'il laisse au premier abord. Mais, si on pousse un peu, on découvre toutes ses richesses. On s'aperçoit ainsi tout d'abord, que, lorsqu'on est proche d'un aiguillage, il est possible de le changer, et donc de choisir sa direction, ce qui permet d'accéder aux pépites qui semblaient inaccessibles. Ensuite, on découvre que notre locomotive n'est pas la seule sur les rails. D'autres engins circulent, en nombre croissant au fur et à mesure des tableaux. Et lorsqu'un de ces engins rentre en collision avec le vôtre, la partie est perdue. Il faut donc supprimer ces locomotives ennemies. Pour cela, il existe plusieurs stratégies: soit diriger les aiguillages de telle manière que ces engins foncent vers un cul-de-sac et explosent en bout de voie (les conducteurs ennemis sont en effet très bêtes et ne savent pas freiner), ,soit poser des mines sur la voie, ce qui peut être dangereux si vous êtes le premier à repasser sur une mine. Mais comment poser une mine? C'est fort simple, en vous promenant le long des voies, vous pourrez trouver divers objets (qui vous permettront d'avoir une survitesse, de prolonger une voie, de poser une mine, etc) que vous pourrez stocker dans la soute, et réutiliser à bon escient. Malheureusement, on ne peut garder que cinq objets simultanément en tout et pour tout.

Quand vous saurez que, sur chaque parcours, le temps pour ramasser les pépites est compté (et semble fort court aux débutants), qu'au fur et à mesure, les parcours deviennent de véritables casse-tête, qu'une fort belle musique soundtrack (à volume réglable) accompagne le jeu, que cette musique peut être remplacée par des bruitages de train extrêmement réalistes et réussi, vous comprendrez, que, pour peu que l'on aime ce type de jeux 'creuse méninges' on puisse très vite se laisser prendre au jeu. D'ailleurs, je suis moi-même bloqué au tableau 4 et j'ai hâte de finir cet article pour essayer de franchir enfin ce tableau qui m'empêche de dormir depuis hier soir. Crévindieu, par où dois-je passer pour arriver à cette dernière pépite?

Comme j'ai oublié de le préciser jusqu'à maintenant, Golden Island est un jeu spécifique Falcon, qui ne tourne donc que sur cette machine, en mode 256 couleurs, sur VGA uniquement. Livré sur 2 disquettes HD, il peut s'installer sur disque dur, sans aucun problème (grâce à un programme d'installation automatique). Il se joue au choix au clavier, au joystick ou même au Joypad Jaguar. La langue allemande ne fera pas obstacle, un menu permettant de choisir en début du jeu son langage de prédilection parmi l'allemand, le suédois ou l'anglais. De toute façon, le jeu comprend fort peu de textes, et il est donc possible de jouer dans une langue inconnue.

Marc ABRAMSON

WBW Service Osterfeuerberstrasse
38 28129 Bremen Allemagne
Prix: 59 DM (environ 200 F)
Pas d'importateur annoncé pour l'instant
(et c'est bien dommage)



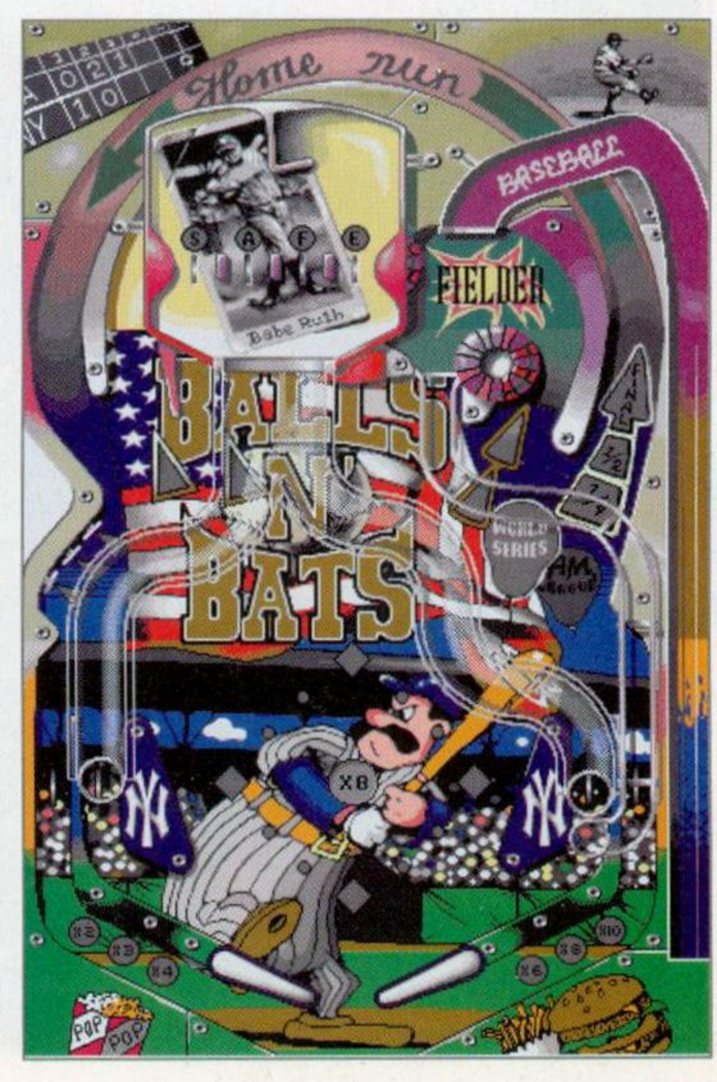
PINBALL OBSESSION



Sur Atari, les programmes Suédois sont forts rares, mais, lorsqu'ils arrivent jusqu'à chez nous, ils sont en général de qualité. Après AUDIO SCULPTURE, le premier vrai soundtracker sur ST, puis, plus récemment RAINBOW, un des logiciels de dessin Falcon présentant le meilleur rapport qualité prix, c'est maintenant un Flipper, Pinball Obsession qui atteint nos frontières grâce à un nouvel éditeur (tiens, encore un nouvel éditeur! Qui a dit qu'il n'y avait plus personne sur Atari?) Frontier Software (éditeur qui, comme son nom ne l'indique pas, annonce pour les mois à venir de nombreux logiciels Français).

La plupart d'entre vous connaissent déjà Pinball Obsession, puisqu'une version de démo (limitée à 3 parties consécutives et à un seul tableau) figurait sur la disquette du n°90. Tous ceux qui y ont joué ont donc déjà pu noter la parfaite fluidité des mouvements de la balle, la superbe qualité des graphismes en FullScreen et en 42 couleurs (ce qui est rare pour un jeu tournant sur STE), la taille impressionnante du plateau (3 écrans de haut), l'excellente qualité des effets sonores et des musiques (5 voies, 25 Khz) et enfin la parfaite jouabilité.

Si beaucoup des flippers sur Atari n'ont été que de pâles répliques informatiques et sans âme des machines de café qui ont enchanté notre jeunesse (pour les plus vieux) ou qui l'enchantent encore (pour les moins croulants), Obsession est beaucoup plus que tout cela. Certes, il n'y a pas la chaleur de la machine, ni le plaisir de la 'bourrer', qui transforme le flipper en un véritable sport, mais on s'en rapproche fortement. En effet, comme dans un vrai flipper, il est possible de bourrer la machine, soit au centre (espace), soit à droite (alternate), soit à gauche (CapsLock) en faisant attention à ne pas la tilter. Comme dans un vrai flipper aussi, il y a un scénario. Et oui, seuls ceux qui n'ont jamais joué au flipper ignorent qu'un vrai flipper possède un scénario: il ne s'agit pas seulement d'un jeu d'adresse consistant à rattraper une balle avec deux flips , en la faisant heurter bêtement des bumpers. Non, dans un vrai flipper, la balle est l'héroïne qui, pour obtenir un maximum de points et de bonus, doit passer dans des zones et taper des cibles, dans un ordre préétabli, pour constituer une véritable histoire. Et toute la qualité du bon joueur de flipper, c'est d'abord de comprendre ce scénario (et ces nombreuses astuces), et d'être ensuite suffisamment adroit pou que la balle exploite ce scénario au maximum. C'est juste-



ment sur ce point qu'Obsession est un flipper exemplaire, qui se rapproche des véritables jeux de café; prenons au hasard le tableau 'Desert Run' (un des 3 plateaux que vous ne connaissez pas encore, dont les photos accompagnent cet article si le maquettiste a bien fait son boulot). Dans ce tableau, la balle est une voiture qui doit gagner le Rallye Paris-Dakar. Pour cela, il lui faut d'abord obtenir de l'argent (ici, la monnaie est le Kronor), en passant dans le SPEED passage (la zone marquée SPEED à gauche de l'image) le plus rapidement possible. Grâce à cet argent, vous pouvez faire le plein d'essence (au milieu du plateau, à gauche, dans la zone marquée Gaz). De là, vous pouvez passer au-dessus de la carte et allumer les lampes du PIS-TOP passage (plus vous avez d'essence, plus les lampes s'allument, et plus vous ramassez de points).

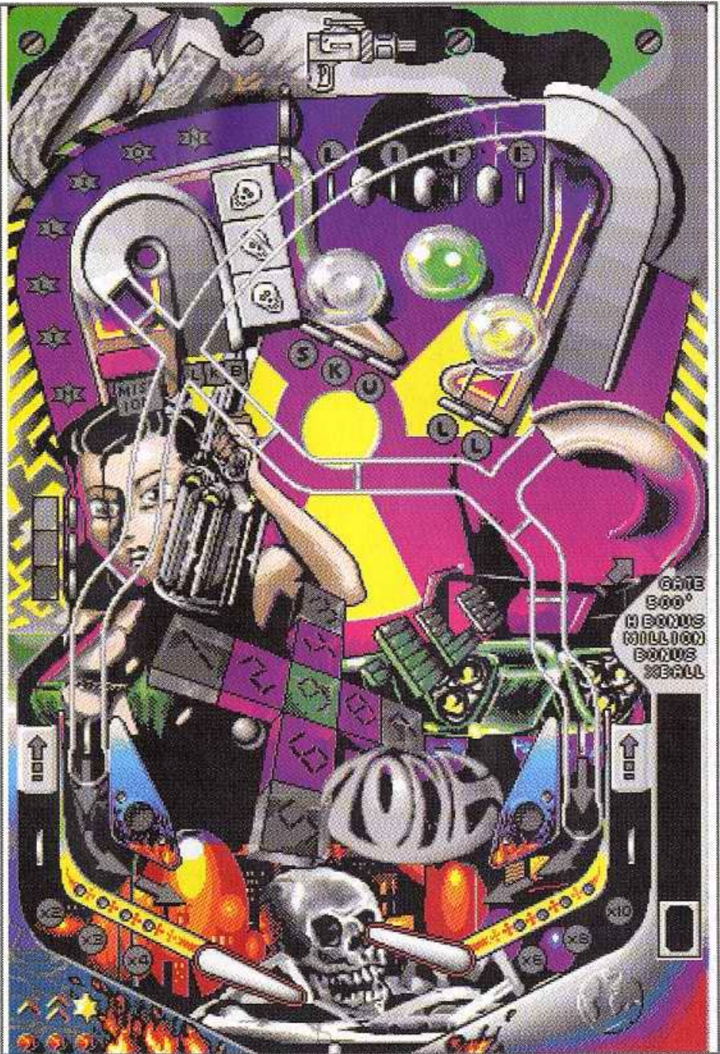
Tout ceci n'est bien entendu qu'une piètre simplification du scénario réel et des trucs et astuces de ce plateau. D'ailleurs, les vrais fans de flipper vous le diront, un scénario de flipper ne se raconte pas, il se hume, il se sent, il se vibre.....

Les 3 autres plateaux bénéficient aussi de scénarios solides: dans le tableau 'Balls& Bats' vous devez participer à la saison de baseball américain, en respectant les règles du baseball (que je n'ai personnellement jamais réussi à comprendre) heureusement transposées au flipper.

Dans 'X-ile Zone', votre balle, projetée dans un univers apocalyptique post nucléaire' (ou post nucléaire apocalyptique, à votre choix) doit tuer le chef du clan ennemi, en remplissant 9 missions successives, qui lui permettront de passer du grade de simple sergent à celui de capitaine.

Enfin, dans 'Aquatic Adventure' (que vous connaissez donc déjà), vous devez trouver le trésor du capitaine Notpolite, par des plongées successives, obtenues en allumant les lettres DIVE.





INFOS PRATIQUES:

Après ce paragraphe un peu enthousiaste qui montre tout l'intérêt que j'ai éprouvé à ce jeu, voici quelques informations utiles. Pinball Obsession tourne sur STE, Mega STE (sur moniteur couleur) et Falcon (sur TV ou en VGA), bref toutes les machines Atari bénéficiant d'un scrolling câblé, pour peu que votre machine ait au moins 1 Mo de mémoire. Livré sur 2 disquettes, il fonctionne également sans problème depuis un disque dur. Le jeu est livré avec un excellent manuel en Anglais, qui explique de manière quasi parfaite les particularités de chacun des plateaux, et une notice complémentaire d'une page en Français. Une version spécifique Falcon est également prévue pour le premier semestre 1995, mais les acheteurs de la version actuelle (qui, je me répète, fonctionne très bien sur Falcon) bénéficieront d'une remise à jour à un prix spécial.

CONCLUSION:

Pinball Obsession est vraiment un jeu superbe, qui en fera craquer plus d'un (et à déjà fait tilter certains de nos rédacteurs, si vous trouvez des morceaux de flipper dans les articles sur les Domaines Public, ne vous inquiétez pas..). Vu le faible prix (290 F, c'est donné), c'est un logiciel qu'il vous faut acheter.

Marc ABRAMSON

PINBALL OBSESSION

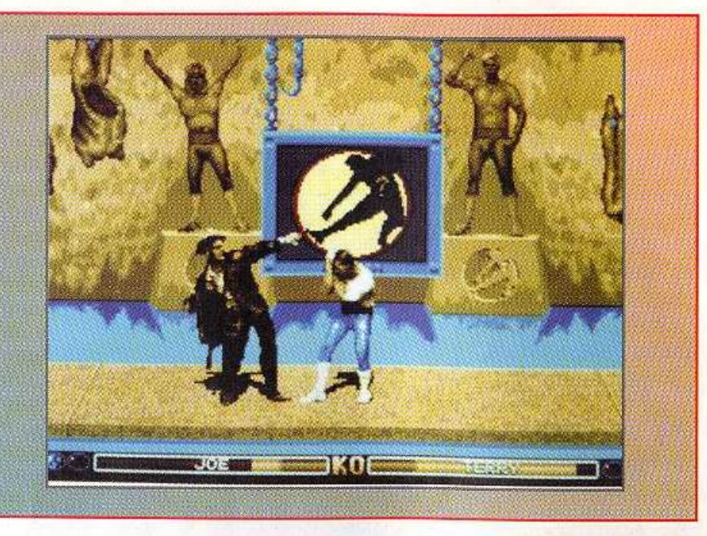
Flipper Couleur
290 F
Disponible chez
Frontier Software
4 square Eugéne Varlin
91000 Evry
et chez les bons revendeurs

ULTIMATE ARENA

est un jeux de combat qui tourne très bien sur STe et sur Falcon. Les animations sont très fluides, le jeu est très bien réalisés, les bruitages sont forts sympathiques, bref, ce jeu à tout pour plaire, jusqu'à son prix. En effet, il est disponible sous deux formes, une version shareware, déjà brillante, et une version commerciale complète avec documentation et boite pour seulement 99 F.

Le test complet sera dans le prochain numéro, mais vous pouvez d'ores et déjà contacter l'auteur en bal STEAM sur le 3615 STMAG (où vous pouvez également télécharger la version shareware), ou lui commander le jeu à

T.R.BUZ- STEAM
Service Commande
B.P. 100
68220 HEGENHEIM



LA TRICHE SUR JAGUAR

Aujourd'hui, la jaguar dispose d'une bonne quinzaine de jeux et ceux ci sortent maintenant à grande allure (entre 2 et 5 par semaines). C'est pourquoi il devient difficile de terminer un jeu avant de passer au suivant.

Pour vous permettre de gagner du temps, STmag vous offre exceptionnellement des codes vous permettant de tricher dans les jeux jaguar. Attention toutefois, en jouant en vie infinie, certains jeux perdent leur interêt. C'est à vous de voir !

ALIEN VS. PREDATOR

Lorsque vous jouez le Marine,

TRICHE 1:

pressez et maintenez appuyé PAUSE puis OPTION. En les gardant appuyer, pressez 1 et 3 ensemble , puis 2,5,7 et 9 simultanément. Vous entendez le prédator rire. Lachez Alors PAUSE et OPTION.

Maintenant, un appui simultané de

OPTION et 6 augmente le niveau de sécurité

OPTION et 9 descende d'un niveau de sécurité

OPTION et 9 active ou inactive le radar

OPTION et 1 active l'arme 1
OPTION et 2 active l'arme 2
OPTION et 3 active l'arme 3
OPTION et 4 active l'arme 4

OPTION et 1,2,3, et 4 recharge toutes les muntions au maximum.

TRICHE 2:

Dans l'ordre, pressez PAUSE, OPTION,6, 1 et 3 , B, A , 9, A, 9, A *, OPTION,6,#,*,*,OPTION,2,OPTION. Vous entendez alors le prédateur rire. A partir de là, votre energie et vos munitions ne descendent plus, et, par appui sur

OPTION + A : vous montee d'un étage
OPTION + B : vous descendez d'un étage

OPTION + 5 : vous arretez ou redemarrez la triche

LE JAG CASE

Après les goodies Jaguar, Techno service s'attaque maintenant au jag'cases (en Français dans le texte, valises à jaguar). Il propose en effet une valise PVC, spécialement prévue et rembourrée pour transporter un Jaguar, ses deux joypads, son alimentation, et une dizaine de jeux, pour environ 300F.

Le même magasin propose également un étui permettant de ranger et de transporter une dizaine de cartouches jaguar. Vu la vitesse délirante à laquelle les jeux jaguar arrivent maintenant (3 nouveaux la semaine dernière et 4 cette semaine , ce rangement arrive à point nommé).

DOOM

Santé et Armes au maximum: PAUSE et #
Selection du niveau: PAUSE + numéro du niveau
PAUSE +A : augmente le niveau de 10.
PAUSE+B : augmente le niveau de 20.

WOLF 3D

essayez d'appuyez simultanément sur les touches

1+3+7+9 : pour choisir le niveau et la mission
4+6+9+6: pour rejouer la dernière mission
4+7+8+6: pour sauter un niveau
4+9+9+6 : pour avoir armes et munitions au max
4+8+8+7: pour accéder à un menu caché

CYBERMORPH

niveau 1 : 1008, niveau 2: 1328, niveau 3: 9325, niveau 4: 9226, niveau5: 3444 et planéte CODEX: 6009



LE JAGUAR PREND SON ENVOL

Avec 4 nouveaux jeux,
LE JAGUAR PREND SON ENVOL ...

À tout seigneur tout honneur, commençons par Doom. Peut-Etre aurais je du écrire à tout saigneur tout horreur, car dans le genre hémoglobine, Doom fait assez fort.

Pour les rares qui ne connaîtraient pas ce titre, rappelons qu'il s'agit du plus célèbre des jeux de massacre (je ne vois pas d'autre terme)? Dans ce jeu, vous contrôlez un soldat, se promenant au milieu d'un univers labyrinthique peuplé de monstres pervers et polymorphes (comme tous les monstres). Le seul rôle de ce soldat est de parcourir tous les labyrinthes, en trouvant tous les passages secrets, toutes les armes, et en tuant tous les monstres.

Comme vous le voyez, le scénario est élémentaire. Mais ce qui a fait, le succès mondial de Doom (chacun des programmeurs possède deux Ferrari), c'est la réalisation exemplaire, même sur PC. Tout est en 3D mappée (murs, sols et plafonds), les mouvements sont hyper fluides et rapides, les montres bougent, vous tirent dessus ou fuient à toute vitesse. Bref, dans ce monde, il est totalement impossible de s'endormir, car l'ennemi peut arriver à tout moment et de tout coté.

Sur Jaguar, la réalisation est correcte. Le jeu est très fluide et rapide (d'après un ami qui connaît par coeur Doom sur PC, et qui a testé la version Jaguar, la vitesse obtenue est quasiment celle d'un PENTIUM), les sons sont sympathiques (surtout celui de la tronçonneuse), le maniement au Joypad est idéal et les graphismes sont légèrement plus fins que sur PC, sans toutefois atteindre la beauté de ceux d'Alien Vs Prédator, bien que les monstres soient beaucoup plus diversifiés que dans Alien. Si je fais sans cesse la comparaison avec Alien, c'est que ces deux jeux sont très proches dans leur principe, mais assez différent finalement dans leur réalisation, ce qui fait que les joueurs sur Jaguar vont se couper en deux clans, les DOOMISTES qui trouveront ALIEN trop calme et les ALIENEUX, qui trouvent DOOM trop laid. Ceux qui préfèrent l'action rapide et les massacres systématiques seront des DOOMISTES, ceux qui aiment les scénarios un peu plus construits, et les graphismes plus soignés seront ALIENEUX.



Dans son genre , DOOM est une incontestable réussite. Le seul gros défaut est qu'il impossible de sauvegarder la partie en cours. Heureusement, on peut redémarrer au niveau désiré parmi les niveaux visité, mais cela ne compense pas, car lorsqu'on atteint un niveau avec toutes les armes, et que l'on doit l'interrompre, il est bien dommage de redémarrer le niveau le lendemain avec seulement un pistolet.



Continuons avec Dragon, The Bruce Lee Story. Comme le titre le laisse deviner, il s'agit de ce que l'on appelle couramment un 'jeu de baston', type de jeu qui faisait défaut à notre fauve jusqu'à ces derniers jours. On attendait Kasumi Ninja, précédé d'une rumeur prometteuse, et c'est l'ami Bruce qui pointe son nez.

Qu'est ce qu'un bon jeu de baston. Un bon jeu de combat doit avoir (dans l'ordre du moins important au plus indispensable):

- une jolie musique (celle de Dragon est correcte sans plus)

- des effets sonores réalistes accompagnant chacun des coups (le jeu comporte une bonne trentaine d'effets, mais ils pourraient également êtres plus réussis), .

- des gros sprites (ils sont ici d'une taille raisonnable) superbement animés avec beaucoup de positions de combats différentes .

- enfin, et surtout une excellente maniabilité. Pour que ce type de jeu soit agréable à jouer, il faut en effet que le personnage réponde au doigt et à l'oeil (enfin, surtout aux doigts ici, vu que le Joypad ne se manipule pas encore avec la vision), que les possibilités de coup soient multiples et que chacun de ces coups soit facile à obtenir.

Dans Dragon, les mouvements de combats ne manquent pas, puisqu'il existe deux types de sauts, une quinzaine de types de coup de pieds, une dizaine de coup de poings différents plus une bonne quinzaine d'autres attaques et défenses (coup de bras, coup de genoux, blocages, piétinement, et j'en passe). De plus, il existe 3 modes de combats de plus en plus puissants (mantis, combat et Nunchaku), accessibles suivant le nombre de victoires et de bonus récupérés lors des combats précédents.

Dragon n'est pas non plus en reste au point des vue des niveaux de jeu, puisqu'il existe 10 niveaux (plus un niveau bonus), chacun avec son décor et ses adversaires particuliers. Dans certains niveaux, il est même nécessaire d'affronter plusieurs adversaires simultanément. Autant dire que ça castagne dur !

Malheureusement, malgré toutes ses qualités, selon moi (mais il s'agit d'une question de goût), Dragon souffre d'un manque de maniabilité. En effet, la manière de contrôler son joueur me semble un peu étrange. De manière classique, le mouvement effectué par le joueur dépend d'une combinaison des touches de contrôle (A, B et C pour le Jaguar) et des directions du joystick (8 positions). En combinant intelligemment tout cela (et sans même utiliser le pavé numérique), on arrive à plus de 40 possibilités différentes de coup, ce qui est largement suffisant. Dans Dragon, les choix sont tout différents, puisque le mouvement dépend non seulement des touches, mais aussi de la position et la distance de l'adversaire. De ce fait, le temps d'accoutumance aux contrôles et bien plus élevé que d'habitude. Il est difficile pour un non-spécialiste, d'arriver rapidement à manipuler son combattant comme il le désire. Le fait que la documentation ne soit par particulièrement claire aux niveau des contrôles n'arrange rien . (certaines descriptions de coups sont bizarrement non traduites dans la documentation: on trouve ainsi des paragraphes en anglais au milieu d'un texte Français).

Ce manque de maniabilité est particulièrement dommage en mode deux joueurs (car on peut jouer à deux) contre l'ordinateur. Souvent, alors qu'on cherche à frapper le méchant ordinateur, un coup malencontreux est porté à l'ami qui nous aide dans le dur combat. On peut dire là que l'amitié risque d'en prendre un coup!

En résumé, Dragon est un jeu dont la réalisation est correcte, mais dont la maniabilité pour-

rait être meilleure. Si vous aimez les jeux de baston, n'hésitez pas à l'acheter, sinon, attendez (deux semaines) Kasumi Ninja et choisissez le meilleur des deux.

Troisième jeu, tout à fait différent, BRUTAL SPORT FOOTBALL. Certains d'entre vous se souviennent peut-être de SPEEDBALL et SPEEDBAL2 sur ST. BRUTAL SPORT FOOTBALL (BSF pour être plus rapide) est tout à fait dans cette lignée. Il s'agit d'une version sauvage du Football Américain. Avec une équipe, choisie parmi 16, vous devez gagner des matchs, soit en marquant plus de but que vos adversaires, soit, et c'est nettement plus amusant, en étant le premier à tuer 6 des 7 joueurs adverses. Pendant le jeu tout est permis: bien entendu vous pouvez plaquer l'adversaire pour lui prendre la balle, sauter en l'air pour récupérer celle-ci, faire des passes courtes ou longues, mais de plus, vous pouvez aussi, en vrai sauvage, vous précipitez sur un adversaire désarmé et sans le ballon pour le réduire en charpie. Vous pouvez également, en dirigeant le joueur que vous contrôlez (celui qui porte la balle, ou le plus proche de la balle en mode débutant où le changement de joueur est automatique, ou encore celui que vous désirez en mode expert) sur les bonus qui apparaissent sur le terrain obtenir des armes et des pouvoirs. Parmi ces bonus figure l'épée (qui permet d'embrocher les adversaires), le bouclier (qui protège des attaques), les grenades, les bombes, le lapin (qui accélère votre joueur), le cube de glace (qui gèle vos ennemis sur place), la tortue (à éviter, car elle ralentit vos joueurs), la hache et bien d'autres encore. En fin de match, en cas d'égalité, arrive la redoutable erreur de la mort subite. Dans cet épreuve, le gagnant n'est pas le premier à marquer un but, mais celui qui coupera le plus vite la tête de 6 adversaires.



A la fin de chaque partie, comme dans SPEEDBALL, vous avez la possibilité de faire soigner vos joueurs, en fonction des gains du match.

Le jeu est réellement très prenant et très bien fait: les sprites sont énormes et les animations assez humoristiques, la vitesse est correcte (bien qu'à certains moments, le scrolling du terrain soit un peu saccadé). Les parties qui durent 7 minutes semblent passer en quelques secondes, que vous jouiez contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain. Car, et c'est la divine surprise du jeu, on peut jouer contre un humain. Le premier soir où j'ai eu ce jeu, au lieu d'écrire mes articles, j'ai joué avec des amis jusqu'à deux heures du matin, et nous avons dû nous faire violence pour arrêter.

En résumé, B.S.F. Est une excellente surprise: personne n'en avait parlé, et le jeu se révèle l'un des meilleurs du moment sur Jaguar, et certainement le plus amusant. . Bien qu'un peu violent (mais après Alien et Doom, plus rien ne peut nous faire peur dans ce domaine), cette première simulation sportive est une véritable réussite. C'est sans contexte mon jeu préféré ce mois ci, et je le conseille à tous.



Enfin, quatrième et dernier jeu Jaguar pour ce numéro, Checkered Flag. Il s'agit cette fois d'une course de formule 1 en 3D formes pleines. Dans un choix de circuits, et sous des conditions climatiques variables (et réglables à votre guise) vous participez au traditionnel championnat de F1. L'accélération et le freinage de votre bolide sont correctement gérés, vous pouvez quitter la piste pour vos promener dans le décor ou prendre cette piste à reculons (donc liberté totale de mouvement, ce qui est très rare dans les courses de voiture). Bref, Checkered Flag aurait tout pour être un bon jeu si... si... le contrôle de la voiture n'était pas si difficile. Prenons un circuit au hasard, le feu est rouge. On fait chauffer le moteur, le feu passe au vert, la voiture démarre. Les vitesses s'enclenchent (toutes seules pour peu que l'on soit au niveau débutant). La vitesse de croisière atteinte, lâchons donc l'accélérateur Bouton A. Surprise, la voiture ralenti. Et oui, pour ne pas ralentir, et pour rester à vitesse stabilisée, il faut maintenir C pressé. Ré accélérons, tiens, un premier virage. Un petit coup de frein B pour prendre le virage, il est réussi de justesse.. Zut, un autre virage, un autre coup de frein, on contre braque dans l'autre sens, et la voiture se retrouve en dehors de la piste.... Et c'est comme ça à chaque coup. Les virages sont quasiment impossibles à prendre: pour y arriver, il faut utiliser une technique de petits coups de freins - petits coups de volant - petits coups d'accélérateur successifs assez difficile à maîtriser et assez crispante, d'autant plus que les coups de freins sont accompagnés de bruit de pneus et de dérapages mal contrôlés. Au bout d'un certain temps, on arrive plus ou moins à prendre les virages, mais cette période d'adaptation est dure. Cette difficulté de conduite, somme toute peu assez peu réaliste (je me souviens, la dernière fois que j'ai conduit une F1, les virages n'étaient pas si difficiles, le problème était plutôt au niveau de le boite de vitesse) en découragera plus d'un. Les autres pourront prendre plaisir aux décors assez réussis qui défilent à une vitesse convenable. (attention messieurs les programmeurs Jaguar: les décors en Gouraud style Cybermorph, ça va une fois, deux fois ça passe, trois fois , ça risque de lasser un peu: gare à Iron Soldier qui est annoncé avec le même style).

De toute façon, doués ou pas doués, petits ou grands, il vous faudra une certaine patience avant de pouvoir espérer gagner le championnat.

Marc ABRAMSON

	Brutal Doom Sport Football	Dragon	Checkered Flag	
Graphismes :	65/100	40/100	80/100	65/100
Sons :	75/100	80/100	65/100	70/100
Fluidité :	60/100	80/100	65/100	65/100
Maniabilité :	75/100	80/100	50/100	50/100
Intérêt :	90/100	25-90 (1)	50/100	60/100
Moyenne :	73/100	61-74 (1)	62	62

(1) c'est suivant les goûts, les DOOMISTES adorent, les ALIENIEUX détestent...

Brutal Sport Football, Doom, Checkered Flag et Dragon, The Bruce Lee Story, entre 490F et 590 F.

Importateurs:
Techno Service, 44 rue du Vertbois, 75003 Paris, Tel 48 04 99 75 (importateur/revendeur)
Accord , Parc d'activité du coudrier, 95650 BOISSY-L-AILLERIE (importateur/grossiste)

Disponible chez Techno Service et les autres bon revendeurs.



NOUVELLES DU FRONT ALLEMAND

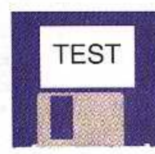
En allemagne, la guerre des économiseurs d'écran bat son plein. Mis à mal par Twiligth, le nouveau venu, Trifolium, nouvel éditeur de Midnight en Allemagne à réagie en proposant 64 nouvelles modules (dont certains très jolis) et 23 nouvelles fonctions.

Délirium Arts, l'éditeur de Twilight a aussitot réagi avec une nouvelle version, la 1.28 et une disquette complette de nouveaux modules.

En allemagne toujours, le multi-application fait fureur sur Atari, grâce à Magic, et Ease, le bureau Alternatif qui lui est associé.

Magic et Ease sont distribués en Allemagne par Application System Heildelberg. Nous reviendrons sur ces deux logiciels très bientôt et nous espérons qu'ils seront très bientot importés.

SCSI TOOLS



SCSI TOOLS est un driver de disque dur en provenance d'Allemagne. Si son importation en France est récente, il s'agit néanmoins d'un produit arrivé à maturité puisqu'il en est déjà à la version 6.06.

UN DRIVER DE DISQUE DUR DE PLUS, À QUOI BON ?

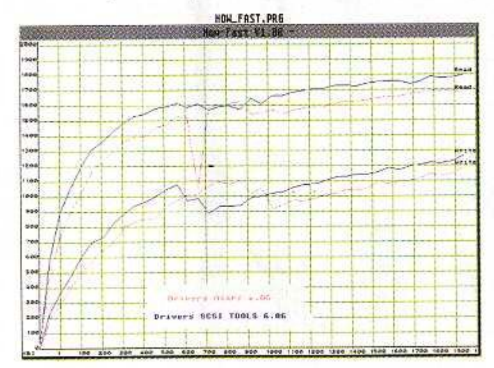
C'est en effet la première question que l'on peut se poser lorsqu'on est en présence d' un tel produit. En effet, pourquoi acheter un produit quand est un produit équivalent est fourni avec les machines, comme c'est le cas pour les drivers ATARI (fournis dans leur version 6.06 également avec les Falcons). Si je puis me permettre (et je le peux, car je suis le seul maître à bord de mon article après dieu et le rédacteur en chef), la réponse réside dans la question: les produits sont ils réellement équivalents. Si tel était le cas, il est évident qu'il n'y aurait aucun intérêt à payer pour avoir ce qu'on a déjà au gratuitement!

Pour essayer de voir les plus, j'ai effectué une comparaison en vitesse des deux drivers sur TT et Falcon (vous pouvez d'ailleurs voir ci-contre une copie d'écran de résultats comparatifs obtenus sur TT). Que voit on? Globalement, sur le même disque dur, les drivers SCSI pools sont plus rapides qu'Atari. La différence va jusqu'à 400 Ko/s, ce qui est loin d'être négligeable, quand on veut faire du direct to disk par exemple (cela permet quasiment deux pistes de plus).

Autre avantage de SCSI TOOLS, uniquement réservé aux possesseurs de Falcon, il s'agit du seul driver de disque dur capable de gérer deux disques dur IDE. Beaucoup de personnes se demandent si elles peuvent ajouter un second disque dur ide sur leur Falcon, ce qui est en effet être très intéressant, vu les prix dérisoires de ces disques durs aujourd'hui (un 270 Mo se trouve aisément à 1500 F). Jusqu'à présent, personne ne savait si le contrôleur du falcon était on non capable de gérer deux disques IDE. Et bien SCSI TOOLS fait la preuve que cela est possible, puisqu'il est le fait (et il est actuellement le seul).

Troisième avantage, SCSI TOOLS fonctionne très bien pour le direct to disk (ce qui n'est pas le cas de tout les drivers de disque dur que j'ai essayé).

Dernière particularité, ce driver est particulièrement puissant et paramétrable. La documentation complète ne fait pas moins de 130 pages. C'est là que le bât blesse un peu, car cette documentation, qui n'est vraiment utile qu'à ceux qui veulent utiliser au maximum les possibilités de leur driver, n'est disponible auprès de l'importateur français qu'en Allemand et sur demande. Le logiciel n'est livré de base qu'avec une documentation française succincte de 12 pages, qui vous indique très clairement comment effectuer une installation rapide et simplifiée du driver.



De manière identique, le logiciel n'est que partiellement traduit: si tout les menus et boîtes de dialogues sont en français, par contre, l'aide en ligne et certains messages d'alerte restent en allemand. Mais l'importateur m'a affirmé qu'il était en train de finir la traduction complète du logiciel.

Ces traductions partielles du logiciel et de la documentation suffiront largement à la majorité des utilisateurs, qui demande avant tout à un driver de disque dur de s'installer facilement et de fonctionner correctement avec une bonne vitesse. Les plus passionnées, ceux qui voudront vraiment aller chercher les possibilités avancées du logiciel, trouveront leur bonheur s'ils arrivent à franchir la frontière de la langue, la documentation allemande faisant une description exhaustive des possibilités étendues. Au péril de mon Français, j'ai lu cette documentation et j'ai ainsi pu découvrir (et vérifier sur mon TT et mon Falcon, avec mes divers disque durs) les nombreuses possibilités suivantes (en vrac, dans le désordre et entre autres, il est impossible de résumer 130 pages en 20 lignes):

-SCSI Tools gère particulièrement bien les lecteurs de disques durs amovibles en milieu de chaîne (c'est le seul driver qui permet leur introduction après boot sans changer la place des partitions des disques durs situés derrière l'amovible))

- avec SCSI Tools, on peut définir l'ordre de recherche des disques durs (il est ainsi possible d'avoir la partition C sur le 3ème disque dur SCSI, par exemple), mais également la partition de boot (plus rien n'oblige à booter sur C), que l'on même changer au boot en appuyant sur la lettre correspondant à la partition de son choix.

- SCSI Tools permet la protection des partitions en lecture, et la configuration de cette protection grâce à un CPX.

- Non seulement SCSI TOOLS possède un cache en lecture, entièrement paramètrable, qui accélère encore la lecture des données (la comparaison avec le driver Atari a été faite sans ce cache pour ne pas avantager trop SCSI Tools) mais il permet également de spécifier l'utilisation optimale du cache interne qui équipe certains modèles de disque Quantum.

- avec SCSI Tools, il est possible de sauvegarder le partitionnement du disque dur, et de restaurer ces partitions en cas d'accident, sans perdre les données du disque

- Enfin, SCSI Tools permet de créer des partitions utilisables à la fois en mode TOS et DOS, pour ceux qui auraient équipé leur Atari d' un émulateur PC.

es programmeurs ne seront pas lésés, car une trentaine de pages leur est typiquement consacrée, et une librairie (format Pure C) est fournie sur la disquette pour utiliser les fonctions spécifiques dans leurs programmes.

CONCLUSION:

SCSI tools est certainement le driver de disque dur le plus puissant et le plus complet existant sur Atari. Extrêmement bien conçu, il de plus compatible avec toute la gamme (à titre d'exemple, c'est lui qui équipe de base le Médusa, le clone TT surpuissant basé sur un 68040, car aucun autre driver ne reconnaît cette machine). Son prix bas (390 F) le rend de plus très attractif: il constitue donc un excellent choix pour ceux qui veulent tirer plus de leur disque dur.

Jean Jacques ARDOINO

SCSI Tools Toute machine, tout écran: 390 F
Disponible chez: Lexicor France, 26 rue de Monthomé, 77750 ST Cyr sur Morin et tous les bons revendeurs
Les Plus : Puissance/Prix/Compatibilité avec tout disque dur et toute machine
Les moins : traduction incomplète de la documentation et du logiciel.



PERIPHERIQUES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

12 MÉGAS DE RAM SUR UN ST

C'est ce que propose une extension mémoire à enficher sur le port cartouche de votre ST(F ou E). La carte coute environ dans les 350,00 F et vous pouvez enficher 8 mégas supplémentaires, en barettes SIMM'S, ce qui porte votre ST à 12 si vous l'avez déjà gonflé à 4 mégas.
Plus d'infos prochaînement.

IMPRIMANTES,

Hello ! Je suppose que vous avez jeté un oeil aux pubs. Non ? C'est dommage, car vous auriez constaté que le prix des disques durs SCSI a encore chuté, de 15 à 20% suivant les modèles, en l'espace de deux mois. Ce qui implique que, par chez nous, le prix d'un disque dur complet pour ST de 270 Mo est de 300 F moins cher...

A propos de disque dur pour ST et disque dur pour TT/Falcon, sachez qu'il n'y a pas un disque dur spécifique pour chaque machine. La différence entre un ST et un TT ou Falcon réside dans le fait que ce dernier a un port SCSI, alors que les ST/STE/Mega STE n'ont qu'un port ACSI (des petits malins ne manqueront pas de signaler qu'il y a beaucoup d'autres différences, mais en ce qui nous concerne ici...) et doivent utiliser une interface pour être connectés à un disque dur SCSI. Mais une machine n'a besoin que d'une seule interface de ce type. Alors, si vous avez acheté un disque dur «pour ST»qui possède deux prises pour des connecteurs SCSI, vous n'avez pas besoin d'acheter un lecteur de CDROM «pour ST», et réciproquement. Chaque fois qu'un périphérique SCSI est annoncé «pour ST» c'est parce que l'interface ACSI/SCSI est fournie avec. Une fois le premier élément de la chaîne relié à la machine grâce à cette interface, les autres périphériques seront ajoutés à la chaîne par une connexion SCSI standard. Certains trouveront peut-être que je me répète, mais d'autres démontreront encore que ce n'était pas inutile.

Souvent on va plus loin dans les montages. On a un Syquest (lecteur de cartouches qui sont en fait des disques durs amovibles) et, comme non seulement il y a la place pour y installer une deuxième mécanique de disque dur (de 3,5 pouces dans la plupart des cas) mais il y a aussi une partie de la connectique, on se dit qu'on va en profiter. S'il s'agit d'un Syquest Atari, on se trouve dans un cas particulier puisque, sur la carte de conversion, il y a deux connecteurs qui permettent de brancher les mécaniques en parallèles, et le contrôleur attribue deux sous-numéros aux mécaniques.

Avec les disques SCSI standard, vous devrez attribuer vous mêmes un numéro différent à chacune des mécaniques qui seront alors connectées en chaîne, c'est-à-dire que la nappe partira d'un des connecteurs externes, passera par la première mécanique, puis la deuxième, pour enfin aboutir au deuxième connecteur externe.

En fin de chaîne on met généralement un «bouchon» ou «terminateur» (non, pas «Terminator»...). Les milieux autorisés disent «toujours», mais les avis opposés qui émergent de tous les articles sur le SCSI comme l'expérience personnelle nous ont montré que dans certains cas le boîtier de terminaison était indispensable et dans d'autres fort perturbateur.

Parfois même on est amené à retirer les résistances qui se trouvent juste à côté du connecteur de la mécanique. Il faut les garder précieusement car on peut un jour être amené à les remettre si on change la mécanique de place. Et il faudra alors veiller à les remettre dans le bons sens, c'est-à-dire que l'inscription se trouvant sur les résistances doit se trouver face au connecteur. Il n'y a pas si longtemps j'ai voulu repartitionner un disque de 540 mégas. ICD n'a pas pour réputation d'être particulièrement lent, aussi j'ai été très surpris (et très inquiet) de constater que le test de mauvais secteurs scannait 2700 secteurs à la minute. Nous étions partis pour six heures de test, ce qui est assez inhabituel. En fait j'avais, sans y prendre garde, inversé une des résistances. Résultat garanti ! Alors songez que, si ce n'est pas très grave, c'est par contre très crispant, d'autant plus que ce n'est pas là qu'on songe trouver la source du problème. Mais, maintenant que je l'ai rencontré, autant vous épargner les multiples essais, interruptions, redémarrages avec des configurations différentes, coups de téléphone désespérés...

Voilà pour ce mois-ci. Cet article ne prétend pas avoir fait le tour de la question. Je ne le voulais pas non plus trop technique, d'abord parce que même si je me suis familiarisé avec des tas de combines et ouvert mes machines plus d'une fois, je dois avouer qu'en technique réelle je ne touche pas une canette et, ensuite, parce que beaucoup d'utilisateurs ont besoin d'une approche plus généraliste du genre «je mets en route, et pourquoi ça marche, ou pas ?» autant que d'une approche plus spécialisée.

Après tout, de l'utilisateur au technicien, nous nous trouvons là-aussi devant une chaîne et il peut être utile de la prendre aussi par le bout de l'utilisateur, et même du débutant. Ce qui n'empêchera nullement que ce cahier ouvre ses colonnes à des articles plus pointus (que je confierai à d'autres, rassurez-vous). STMAG a toujours régulièrement publié des articles très techniques et il continuera ainsi. Mais il est tout aussi intéressant qu'il travaille aussi sur des trucs et astuces, anodins en apparence, mais qui sont souvent amenés à jouer un grand rôle dans le quotidien informatique de tout un chacun. C'est donc aussi dans ce sens que nous souhaitons tous faire évoluer le magazine.

Je ne vous ressers pas le bla-bla habituel sur la BAL et la boîte Email, vous trouverez ça au hasard d'un article. J'espère que ces conseils serviront à certains d'entre vous. Quand j'ai débuté j'aurais bien aimé en trouver plus souvent. Je n'aurais certainement pas alors acheté deux Apple IIe en 1986 en étant persuadé que c'était l'outil rêvé pour commencer à gérer des instruments MIDI en attendant l'upgrade en Apple II GS et son synthé Ensoniq incorporé... J'ai passé de bons moments avec l'Apple II, mais avouez que ça prête à sourire.

Et, amis ataristes, ne croyez pas que seules nos machines occasionnent des galères. D'abord il n'y en a pas tant que ça, et si les utilisateurs d'autres machines ont un sentiment de sécurité parce que tout semble fonctionner clefs en main, j'ai vu souvent des galères bien plus impressionnantes sur ces autres machines, sur Mac parce que le jour où quelque chose déconne rien n'est vraiment fait pour que l'utilisateur reprenne le contrôle de la machine, et sur PC parce que l'utilisateur croit avoir le contrôle total de sa machine alors qu'il passait, il n'y a pas si longtemps, la moitié de son temps à faire des «dir slash» et à éditer ses autoexec.bat. Depuis, grâce à Windows, la situation s'est nettement améliorée : l'utilisateur de PC a maintenant le contrôle total de ses icônes. En l'an 2000, l'objectif est d'atteindre le contrôle total de la souris.

Je rigole, mais suis-je si loin de la réalité ? J'en ai vu, des heures passées sur un Pentium à essayer de récupérer 10 Ko parce que POV a besoin absolument de 580 Ko sur les 640 Ko de la mémoire de base pour s'installer. Et puis, en informatique, il y a les performances de la machine, mais aussi celles de l'utilisateur. Et, croyez-moi, dans un domaine comme dans l'autre, nous autres, ataristes, ne sommes peut-être pas les meilleurs, mais nous sommes loin d'être les plus mauvais...

Jean Jacques ARDOINO

HEATSEEKER



Vous aviez un ST, MEGA ST ou TT avec une SLM 605 ou 804 et vous avez maintenant un FALCON. Le hic c'est que vous aimeriez bien continuer d'utiliser votre imprimante laser alors que le FALCON ne possède pas de sortie adéquate (port DMA).

C'est pour cela que R.O.M. SOFTWARE s'est penché sur votre cas et propose maintenant HEATSEEKER, une petite interface qui se branche sur le port DSP d'un coté et sur le câble de votre SLM de l'autre.

C'est bien tout cela, mais comment mon traitement de texte va savoir que le port DSP fait office de port DMA maintenant ? Grâce à une version spéciale de l'émulateur DIABLO à placer en AUTO sur votre disque C ainsi qu'aux pilotes d'imprimantes livrés avec HEATSEEKER pour certains programmes !

ESSAYONS VOIR

Première chose: brancher le boîtier correctement et là il y a un petit problème. Le câble de la SLM étant très lourd, il a tendance à débrancher la connexion coté DSP. Pour ma part, j'ai mis une cale sous HEATSEEKER, ça marche à peu près à condition de ne pas trop bouger le FALCON. Ce qui serait certainement plus adapté, ce serait un petit câble à insérer entre le boîtier et le port DSP. J'imagine que cela doit se trouver assez facilement dans des boutiques spécialisées genre KOMELEC.

Deuxième partie, installer GDOS (ou SpeedoGDOS), et les fichiers présents sur la disquette (DIABLO 630, SETUP630, CPX, pilotes d'imprimante...) et les configurer correctement (chemin des fontes, driver...).

Lorsque l'installation est terminée, allumons la SLM puis le FALCON. Problème encore: l'imprimante se met à débiter inlassablement des feuilles vierges. En fait il faut allumer le FALCON, puis la SLM juste avant le chargement de l'émulateur DIABLO ce que je n'ai trouvé écrit nul part dans la doc.

En respectant cet ordre cela marche sans problème. On peut enfin utiliser sa laser ATARI sur son FALCON. R.O.M. étant également l'éditeur de PAPYRUS, la compatibilité entre les deux fonctionne très bien. On trouve également sur la disquette des pilotes d'imprimante pour CALAMUS SL ainsi que pour TEMPUS WRITE et FIRST WORD. Pour les autres programmes, c'est à vérifier. Ceci dit j'ai fait l'essai également avec SEVEN UP sans problème et en toute logique, beaucoup d'autres logiciels fonctionnant sous GDOS devraient être compatibles.

«SLM/FALCON OR NOT SLM/FALCON ?» TELLE EST LA QUESTION

EATSEEKER est un produit qui comble un gouffre (pensez donc, les seules imprimantes laser que l'on ne pouvait connecter sur son FALCON étaient les ATARI: un comble tout de même!). Ceci dit l'installation laisse un peu à désirer: un boîtier qui se détache très facilement et un lancement de l'imprimante pas très évident la première fois. Une fois maîtrisé, HEATSEEKER fonctionne très bien. Le tout étant de savoir s'il ne vaut pas mieux acheter une jet d'encre où une laser avec une meilleure résolution plutôt que de mettre 890,00 F dans un boîtier d'adaptation pour une SLM à la limite du dépassement aujourd'hui.

A mon sens, le seul avantage d'un tel achat réside dans le fait que les SLM étant signées ATARI, elles ont fait office de références durant toutes ces années et possèdent donc une compatibilité avec la quasi totalité des logiciels. Elles sont donc un parfois le seul recours pour une impression de qualité, notamment avec les anciens programmes qui n'ont pas évolué. Vérifiez tout de même que ces programmes reconnaissent bien

HEATSEEKER
890.00 F
TURTLE BAY / 90, rue Masséna 69006 LYON
Tel. 72 75 92 84 / fax 72 74 49 58

Les plus: on peut enfin brancher une imprimante laser ATARI sur un FALCON
Les moins: boîtier mal conçu / lancement pas évident la première fois

LITTERATURE

ANGLETERRE



ST USER / REVIEW

la PAO facile
METAMORPHOSIS 24
IN STEREO
JANUS
un océan de CD ROM
AT KEYS
APEX MEDIA
DA'S LAYOUT + MEDUSA
...
EUROPRESS DIRECT
P.O. box 2, SOUTH WIRRAL
L65 3EA / 13 num : 54£99



ST FORMAT

INTERNET
WORLD WAR 3
SCREENBLASTER 2
SCREENEYE
TWIST 2
UTILITAIRES CALAMUS
FLASH
...
FUTURE PUBLISHING
Sommerton Sommerset
TA11 6TB / 1 an : 45£ (UK)

ITALIE

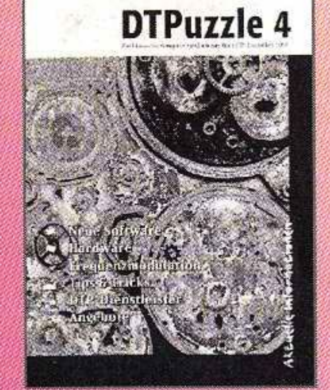


VOCI DI CORRIDOIO

LOGIC AUDIO & CUBASE AUDIO: qui vaincra ?
SCSI pour piloter les disques dur et CD ROM
Un logiciel de gestion sur ATARI :
comptabilité personelle
les variables systèmes...

EDIZIONI EMMESOFT
via San Donato 49 10144 TORINO

SUISSE



DT PUZZLE 4

PAO : les mises à jour
vers une nouvelle dimension (impressions et tramage RASTER)
Trucs et astuces
La modulation de fréquence

KURSIV GmbH
St JAKOBENSTRASSE 7 21
9000 St GALLEN / SUISSE

ALLEMAGNE



ATARI INSIDE

SPEED RESOLUTION CARD
concours : 10 000 DM
ALIEN VS PREDATOR
SMS2 le nouvel OS
GOLDEN ISLAND
Le ProTOS
interview HEINR & NEUMANN
...

FALKE COMPUTER
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf / 60DM / an



ST COMPUTER

Les mémoires de masses
MAGISCHE AUGE
SPEED RESOLUTION CARD
WINREC PRO
EAGLE
ALIEN VS PREDATOR
Le JAGUAR à 60 Hz
...

MAXON COMPUTER GmbH
PostFach 59 69 D-65734
ESCHBORN / 130 DM / an

HOLLANDE



ATARI NIEUWS

TRACKOM
CALAMUS LE MODULE FILTRE
TRACKOM
ProTOS
LOGIC 2.0
CUBASE : CUETRAX & STYLE TRAX

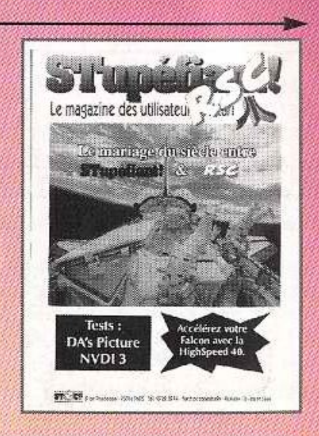
Postbus 5011 2000 HAARLEM

FANZINES FRANCE





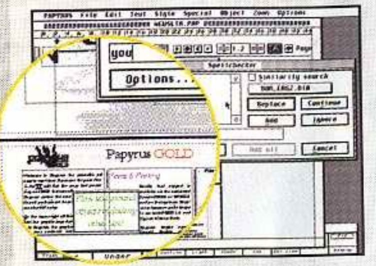




CONTACT ST le petit comptable, Legend of Valour, Numéyoga, ZZ Com Pro, ... 7, rue Félix GAFFIOT 25000 BESANCON
FAUCONtact reportage ASP, soundtrack, initiation au DSP part V, leçon de son, vidéo... Mas du Crès 30140 BOISSET et GAUJAC
POWER FALCON HIGH SPEED 40Mhz, CD ROM, JAG cheat codes... Jérémy PONS 12, les hauts de BOIS GRAND 81190 PUYGOUZON
St & co DA'S PICTURE, NVDI 3, HIGHSPEED 40, le mariage du siècle STupéfiant & RSC 8, rue FROIDEVEAUX 75014 PARIS

ATARI
Domaine *Public* & Shareware

Bureautique



✓ Papyrus Gold Démo 3.62
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)
Après Papyrus, voici la version de démonstration de la version Gold 3.62 avec encore de nouvelles possibilités et sa correction orthographique. Cette version est bridée puisque c'est une démo. Elle sauvegarde normalement, juste quelques caractères inversés à l'impression et un dico réduit.
Alors, maintenant qu'il a trouvé le soleil chez un éditeur français, testez-le en exclusivité, ça vaut vraiment le coup d'oeil !
Programme en allemand. Décompacté: 1 Mo.
/BUREAU/TTEXTE/PAP_D362.TOS

Réf. : ST1370 



✓ Qed 3.20
STF/STE/TT
Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser.
Il est vrai que la concurrence est rude dans ce domaine, et chaque programmeur qui se lance dans la création d'un éditeur doit se dépasser. Qed est réussi et tient le haut du panier, mais c'est à vous de choisir !
/BUREAU/TTEXTE/QED320.TOS

▼▼▼▼

✓ Calepin démo 1.3
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Nouvelle version de démonstration de Calepin, qui est à la fois un agenda pratique et un carnet d'adresses avec appel automatique. Il est très bien conçu, agréable d'utilisation, fonctionne en PRG ou ACC et doté d'un système d'alarme pour vos rendez-vous importants.
Voir test dans cahier Bureautique de STMAG 91.
Nouvelles options modem et minitel.
Programme français.
/BUREAU/DIVERS/CALP_13D.TOS

▼▼▼▼

✓ SE-Fakt! 1.61
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
SE-Fakt!, ici en version de démonstration, est un logiciel de gestion de clients réalisé par l'auteur d'Adresse. La 3D et la couleur ont gagné du terrain ! Support de Speedo/NVDI 3. Gestion et calculs de stocks, de factures, listes de clients pour lesquelles est repris le système d'Adresse que vous connaissez déjà sans doute, fonctions d'impression et d'import/export sur le même principe que celles d'Adresse, etc.
Cette démo, en allemand, nous laisse entrevoir programme spécialisé, certes, mais très bon et très complet.
/BUREAU/DIVERS/SFAKT16S.TOS

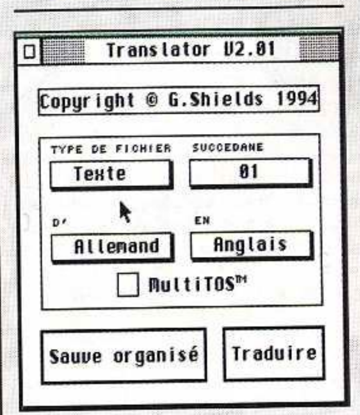
Réf. : ST1372

✓ Ghostscript 3.01b1
STE/TT/Falcon 4 Mo (>=640x400)
Ghostscript est un interpréteur Postscript en freeware extrêmement performant. Il nécessite 4 Mo de RAM et un disque dur, mais permet de gérer le postscript de façon efficace : conversion en langage imprimante, impression, ou encore affichage du postscript à l'écran. La réputation de Ghostscript n'est plus à faire. Attention, cette archive de mise à jour de l'exécutable ne contient pas les polices.
/BUREAU/IMPRIMER/GS301BT1.TOS

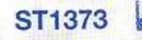
▼▼▼▼

3 Idealist Update 3.51
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Voici, pour ceux qui possèdent déjà Idealist 3.51, une version updatée du fameux programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable dans Idealist et la plupart des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe !
Programme en allemand et anglais.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA351U.TOS

Réf. : ST1371 



✓ XLATOR 2.01
STE/TT/Falcon
Voici un nouveau traducteur, livré avec un dictionnaire allemand/anglais de 640 Ko. Quand on sait que les dicos sont en simple ASCII, ça laisse rêveur. Programme très simple d'utilisation, et très efficace. Bien sûr c'est du mot à mot, mais ça dégrossit une bonne partie du travail. Un utilitaire est ajouté au programme principal pour gérer les dicos. Il y a même une fonction d'inversion : vous fabriquez un dico anglais/allemand à partir d'un dico allemand/anglais.
Un truc pareil, ça ne se loupe pas ! Et comme la doc est en anglais... et qu'il y a un ressource français...
/BUREAU/DIVERS/XLATOR2.TOS



Réf. : ST1373

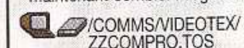
Communication

✓ Sweetel2 2.0
STF/STE/TT/Falcon
Voici un superbe éditeur de pages vidéotex enfin dans sa version 2. Ce génial logiciel écrit par un français intègre un véritable langage de programmation qui permet de fabriquer des pages dynamiques et de les compiler. Il possède aussi un petit programme de dessin qui sauvegarde l'image sous forme de lignes directement intégrables dans le langage.
Sweetel est donc un environnement de développement complet absolument indispensable à tous ceux qui gèrent un RTC et à ceux qui jouent avec leur minitel. Bref, il vous le faut !
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEETEL2.TOS

▼▼▼▼



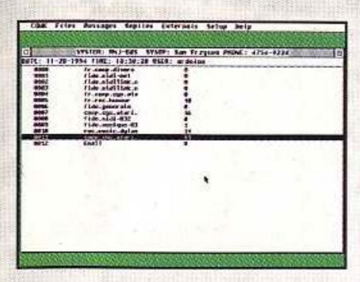
✓ ZZ Com Pro 0.98a
STE/TT (640x400)
Le voici, cet excellent programme qui a été abandonné par son auteur, déçu par le piratage abondant des versions qu'il avait confié pour un beta-test. Versé depuis dans le domaine public, ZZCOM Pro est un des meilleurs logiciels d'émulation de minitel (mon préféré), et il permet aussi de gérer les modem Hayes en texte 80 colonnes. Editeur de texte, capture de blocs, nombreux protocoles de transfert, langage de programmation LC2 pour réaliser des scripts (procédures), c'est un outil indispensable. Il y avait un manque. Il est maintenant comblé. Programme en français.
/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS



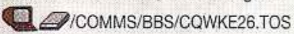
Réf. : ST1375

✓ Captain QWK 2.6e
STF/STE/TT (>=640x200)
Le reader off line est le moyen de consulter les messages et d'y répondre hors communication. Celui-ci gère le format QWK utilisé par les BBS qui permettent d'accéder aux newsgroups internet et à l'Email. Le transfert se fait par le programme de communication habituel (Connect, Starcall...). Le reader décompacte, trie les messages par conférences et par thèmes, permet un mode de consultation organisé et compacte les réponses.
Captain QWK fait partie des plus utilisés.

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !



Shareware allemand, mais en anglais.

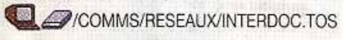

/COMMS/BBS/CQWKE26.TOS

▼▼▼▼

✓ Internet Doc

STF/STE/TT/Falcon

Tout simplement une doc assez fouillée sur Internet, écrite en anglais.


/COMMS/RESEAUX/INTERDOC.TOS

▼▼▼▼



✓ Microtalk QWK 1.6

STF/STE/TT (>=640x200)

Le reader off line est le moyen de consulter les messages et d'y répondre hors communication. Celui-ci gère le format QWK utilisé par les BBS qui permettent d'accéder aux news-groups internet et à l'Email. Le transfert se fait par le programme de communication habituel (Connect, Starcall...). Le reader décompacte, trie les messages par conférences et par thèmes, permet un mode de consultation organisé et compacte les réponses.

Microtalk QWK fait partie des plus utilisés. Shareware allemand, mais en anglais.

/COMMS/BBS/MT_QWK26.TOS

Réf. : ST1374



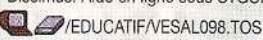
Éducatif

✓ Vesal 0.98

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Nouvelle version d'une petite merveille ! Vesal est un gestionnaire de questionnaires (édition et mise en oeuvre) qui gère des questionnaires à choix multiples, de relation causale et de traduction. A chaque question peuvent être associés un commentaire et une image.

Vous pourrez, avec Vesal, exporter vos résultats en ASCII, en TeX ou pour Idealist, importer des fichiers-questionnaires Brainwave ou Discimus. Aide en ligne sous STGUIDE.


/EDUCATIF/VESAL098.TOS

▼▼▼▼

✓ Vesal Tools 0.98

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Cette archive contient des utilitaires permettant de convertir des questionnaires d'autres formats vers les formats de Vesal.

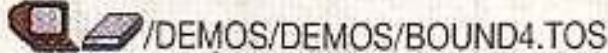

/EDUCATIF/VES_TOOL.TOS

▼▼▼▼

✓ Bound 4

Falcon

Une nouvelle petite démo pour Falcon... Après Bound 3, voici la 4, le Retour !


/DEMOS/DEMOS/BOUND4.TOS

Réf. : ST1376 

Graphisme

✓ POV 2.2 (exécutables) 2.2

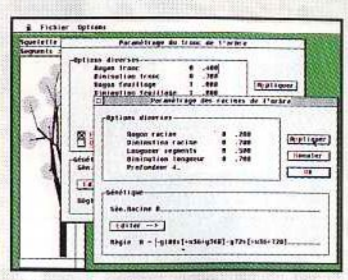
STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version des exécutables de Persistence of Vision. Le numéro de version n'a pas changé, mais les exécutables ont été améliorés.

Amis de la saga de POV, ils n'attendent que vous !

/GRAPH/DESSIN/POV/POV22PRG.TOS

▼▼▼▼



✓ Arbres 1.03

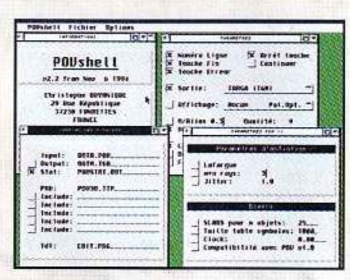
STF/STE/TT/Falcon

Nouvelle version d'Arbres, programme pour générer des arbres au format des scripts de POV. Correction d'affichage sur ST, ajout fonction "Orientation feuillage", meilleure gestion des sphères et segments de feuillage... Bien conçu, réalisé sous BIG, toujours en deux versions (sans et avec copro), il permet de réaliser de très très belles choses !

Réalisé par Philippe Laffargue qui, chaque mois dans ST MAG, vous apporte des tonnes de trucs et ficelles pour l'utilisation de POV, ce programme est incontournable, d'autant plus qu'il est en français.

/GRAPH/DESSIN/POV/ARBRE103.TOS

▼▼▼▼



✓ PovShell 2.2

STF/STE/TT/Falcon

Un shell pour POV, réalisé par Christophe Boyanique, dans une nouvelle version qui supporte toutes les options de la dernière version de POV (2.2).

Une interface graphique superbe 3D, look Next, sous la librairie EgLib 1.21, du même auteur, disponible également ce mois-ci sur le serveur et à la boutique.

Si vous êtes un fervent utilisateur de POV, il vous faut absolument ce shell.

/GRAPH/DESSIN/POV/POVSH22.TOS

Réf. : ST1377

✓ GDPS Epson GT

TT (Mono)

Voici un des premiers drivers GDPS en freeware. Affaire à suivre, donc. GDPS, utilisé par diverses applications comme TMS Cranach, gère des drivers d'impression et de scanners. Beaucoup de scanners courants n'ont malheureusement pas de driver correspondant GDPS.

Ce driver est destiné à la série Epson GTxxxx. Programme et doc en allemand.

/GRAPH/UTILS/ED_GDPS.TOS

▼▼▼▼

✓ GDPS C'T

STE/TT/Falcon (Mono)

Voici un des premiers drivers GDPS en freeware. Affaire à suivre, donc. GDPS, utilisé par diverses applications comme TMS Cranach, gère des drivers d'impression et de scanners. Beaucoup de scanners courants n'ont malheureusement pas de driver correspondant GDPS.

Ce driver est destiné aux scanners à main utilisant l'interface C'T.

Programme et doc en allemand.

/GRAPH/UTILS/GDPS_CT2.TOS

▼▼▼▼

✓ GDPS Print & Technik

STE/TT/Falcon (Mono)

Voici un des premiers drivers GDPS en freeware. Affaire à suivre, donc. GDPS, utilisé par diverses applications comme TMS Cranach, gère des drivers d'impression et de scanners. Beaucoup de scanners courants n'ont malheureusement pas de driver correspondant GDPS.

Ce driver est destiné aux scanners à main Print & Technik.

Programme et doc en allemand.

/GRAPH/UTILS/GDPS_PT1.TOS

▼▼▼▼

✓ Photolabor 1.4

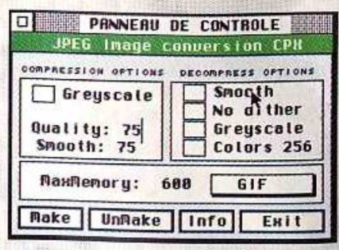
STE/TT/Falcon 1Mo (Mono)

Photolabor est un programme de retouche d'images (bitmap et 256 niveaux de gris) aux possibilités tout à fait convenables. Il supporte les formats IMG, TIF et son format propre (BW). Il fonctionne en monochrome sur toutes machines (TOS 1.04 minimum). Il ne peut charger qu'une image à la fois mais peut en réaliser plusieurs copies qui pourront être traitées différemment. A ses diverses fonctions s'ajoute un calcul de transformée de Fourier qui utilisera éventuellement le copro.

Ce n'est pas une petite merveille ?

/GRAPH/DESSIN/PHOTLB14.TOS

Réf. : ST1378



✓ JPEG CPX 1.0

STE/TT/Falcon

Original : un utilitaire de compression/décompression JPEG se présentant en CPX. Ce n'est pas le plus rapide, mais il fonctionne très bien et obtient de bons résultats. Livré sans doc, sans autre indication et se nommant JPG68000, je suppose qu'il n'exploite pas les possibilités du 68030 ou du DSP.

/GRAPH/UTILS/JPEG_CPX.TOS

▼▼▼▼

✓ Pixart Démo 2.2

STF/STE/TT/Falcon

Démo de la version 2.2 de Pixart. Look 3D, déformation de blocs, y compris en projection sur grilles éditables, palette de fonctions, utilisation de GDOS et Speedo, en bref un bon programme de dessin.

Logiciel en allemand.

/GRAPH/DESSIN/PIXART22.TOS

Réf. : ST1379

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

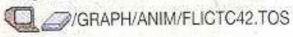
Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°91							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

✓ FLI(C) Player TC 4.2

Falcon (True Col)

Ce player de FLI et de FLC en freeware ne fonctionne que sur les machines ayant un 68020 minimum et le circuit vidéo Falcon (donc uniquement sur Falcon aujourd'hui) et dans toutes résolutions utilisant le True Color. Il est compatible avec NVDI et la Screenblaster, mais peut poser des problèmes avec Multitos du fait de son accès direct à la mémoire vidéo.
Il est livré en deux versions, allemande et anglaise.


/GRAPH/ANIM/FLICTC42.TOS

▼▼▼▼

✓ Grafix

STE 1 Mo (Coul)

Grafix est une démo où sont présentées différentes techniques pour créer des visages, d'autres parties du corps, des mouvements dans le plus pur style bande dessinée, et ce à partir d'objets géométriques. Le programme se lance également sur TT mais y est difficilement gérable.
Programme en anglais.

/GRAPH/DESSIN/GRAFIX.TOS

▼▼▼▼

✓ Munch 1.1

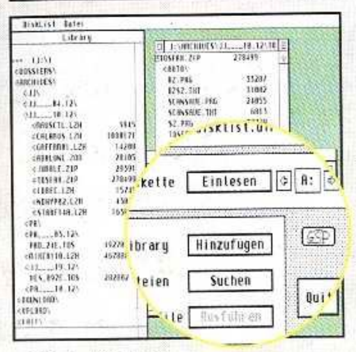
STE/TT/Falcon

Munch est un programme de dessin monochrome se présentant classiquement : palette d'icônes sur la moitié de l'écran, pour dessiner il faut d'abord se mettre en plein écran. Ce qui fait l'originalité de Munch c'est la possibilité de créer des polygones "3D". Les formats utilisés sont, outre le sien, PAC, TIF, IMG, PI3 ainsi que quelques autres en entrée et le TXT en sortie (conversion en ASCII !).
Sans nul doute un bon shareware, norvégien, et en anglais.

/GRAPH/DESSIN/MUNCH1_1.TOS

Réf. : ST1380

Utilitaires



✓ Disk List 3.30

STF/STE/TT/Falcon

Si vous empilez des piles de disquettes dans tous les coins, vous pourrez à l'aide de Disklist établir une base qui vous permettra de vous y retrouver (aussi sur disques durs). Si en plus vous êtes un tout petit peu organisé et que vous classez vos disquettes par type, vous pourrez gérer des librairies thématiques. Tout ceci se fait dans la plus pure tradition du GEM, avec quelques idées intéressantes. Si de plus vous stockez des archives au format LZH, Disklist sera capable de vous lister leur contenu ! Alors n'hésitez plus, faites un peu de tri !!

/UTILS/DISK/DISKL330.TOS

▼▼▼▼

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays


Ci-joint mon règlement par :

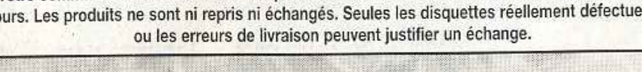
☐ **Chèque** ☐ **Mandat**

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Métro/RER Gare de l'Est ou Gare du Nord du lundi au vendredi de 14H00 à 18H30 et le samedi de 14H30 à 17H30
& (1) 46 07 21 97 uniquement du mardi au vendredi de 14H30 à 17H30


Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.

✓ Gewicht 2.0

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Gewicht est un shareware allemand qui vous permettra de définir des statistiques quant à votre poids et de gérer une petite base de produits avec leurs calories. Il peut imprimer sous SpeedoGdos 5 ou NVDI 3. L'approche n'est pas simple, d'autant plus que le programme est en allemand, mais il peut être utile à qui veut contrôler son poids et son alimentation. Aide en ligne (ST-Guide).

/UTILS/DIVERS/GEWI_20.TOS

Réf. : ST1390

✓ Color Icons

TT/Falcon

336 icônes en couleur pour votre bureau sur votre Falcon (ou votre TT sous Multitos). Ces icônes, au format RSC, s'ils ne sont pas utilisables sur le bureau standard du TT, pourront tout de même être utilisés dans des applications.

/UTILS/DIVERS/C_ICON.TOS

Réf. : ST1389



✓ Lazaz 2.07

STF/STE/TT/Falcon

Voici la version 2.07 de Lazaz, truffée de nouvelles fonctions, avec le support de IFCS et une aide ST-Guide. Lazaz vous simplifiera l'utilisation d'archiveurs (LZH, ARC, ARJ, ZIP et ZOO) en fixant les paramètres de façon permanente et en gérant les archives et fichiers grâce à des fenêtres et des accès au sélecteur de fichiers.
L'interface est réussie, avec son look 3D, et en fait un programme à connaître.
Programme en allemand.

/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LAZAZ207.TOS

▼▼▼▼

✓ Pac Shell 2.57

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Si vous utilisez des archiveurs tels que LZH, ZOO ou ARC, vous avez remarqué que chacun demande des paramètres et, bien évidemment, aucun d'entre eux n'utilise les mêmes.
Pac Shell est donc là pour vous aider. Il se présente comme un véritable bureau dédié à la gestion des fichiers archives. Toutes les opérations se font à la souris et cela devient un véritable plaisir de manipuler tous ces archiveurs a priori si rébarbatifs !
Shareware en anglais.

/UTILS/COMPACT/PACSH257.TOS

Réf. : ST1391

✓ Mint exec 1.12

STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Plus la peine de présenter Mint. Si Multitos en est la version officiellement adoptée par Atari pour le système multitâches du Falcon, Mint poursuit son développement en freeware et la version 1.12 est la plus actuelle. Cette archive contient MINT.PRG.

/UTILS/SYSTEM/MINT112B.TOS

▼▼▼▼

✓ Mint docs 1.12

STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Plus la peine de présenter Mint. Si Multitos en est la version officiellement adoptée par Atari pour le système multitâches du Falcon, Mint poursuit son développement en freeware et la version 1.12 est la plus actuelle. Cette archive contient diverses docs et fichiers MAN.

/UTILS/SYSTEM/MINT112D.TOS

▼▼▼▼

✓ Mint sources 1.12

STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)

Plus la peine de présenter Mint. Si Multitos en est la version officiellement adoptée par Atari pour le système multitâches du Falcon, Mint poursuit son développement en freeware et la version 1.12 est la plus actuelle. Cette archive contient les sources de Mint.

/UTILS/SYSTEM/MINT112S.TOS

▼▼▼▼

✓ Driver XFS CDROM 0.7.12

STE/TT/Falcon

Les utilisateurs de CDROM connaissent le driver XFS fonctionnant sous Mint, notamment fourni par ICD, mais qui ne fonctionnait plus avec Mint 1.08. Cette version fonctionne même avec la version 1.12 de Mint. A renommer et, suivant la configuration, placer à la racine du lecteur de démarrage ou dans le dossier Mint.

/UTILS/DISK/CDROM712.TOS

Réf. : ST1388 

✓ Talk to me 1.2

STE/TT

Talk to me, freeware d'Artis Software (qui ont fait Prism Paint II) fonctionne en accessoire sur STE et TT (il utilise le circuit DMA). Il ne sert qu'à faire causer votre machine. Une fois mis en route, à vous les commentaires et un bla-bla pouvant survenir à tout moment (son digitalisé de bonne qualité).

/UTILS/DIVERS/TALKTOME.TOS

▼▼▼▼

✓ SysInfo2 2.10

STF/STE/TT/Falcon

Voici une nouvelle version de SysInfo2 (Straight Fax) qui est un petit utilitaire donnant des informations précieuses sur votre modem : profile, type, etc. Il peut récupérer les paramètres de votre modem dans un fichier ASCII et effectuer un certain nombre de tests. Un outil complémentaire... Cette version supporte encore plus de modems différents et gère ses flags de fichiers façon Unix.

/UTILS/DIVERS/SYSIN210.TOS

▼▼▼▼

✓ SysInfo 2.30

STF/STE/TT/Falcon

Voici une nouvelle version de SysInfo qui est un petit utilitaire donnant des informations précieuses sur votre machine : utilisation des RAM, cookies, lecteurs, adresses, etc.
Shareware allemand avec RSC anglais.

/UTILS/SYSTEM/SINF_230.TOS

▼▼▼▼

✓ SYSOK 1.15

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de SYS OK (qui ne signifie pas SYStème OK mais SYStemutility von Oliver Kinne) et qui est un utilitaire qui permet d'obtenir des informations sur l'état du système (RAM, vidéo, cookies, lecteurs, adresses BIOS et XBIOS, etc.). Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/SYSOK115.TOS


Réf. : ST1392 

Découvrez aujourd'hui les autoroutes de l'innovation



Tower Elan

Boîtier Grande Tour
Clavier PC ou TT, MégaSTE
Montage de SCSI en interne
Alimentation 230 Watts
Quatre ouvertures 5" 1/4
Montage rapide et très facile

1690frs

Alligator040

Donnez à votre TT la puissance d'une station de travail. Très simple à installer, la carte Alligator 040 est équipée d'un Motorola 68040 à 66Mhz.
Alligator040 quadruple la vitesse de votre TT (en moyenne).
Compatible avec toutes les applications GEM, désactivable par un simple accessoire.

4990frs

CD Alpha

500 fontes SpeedoGDOS5
300 fontes GDOS
500 fontes Calamus
Système LINUX complet
TEX version complête
Jeux, animations, démos
Milliers de DP

290frs

Alligator030
pour FALCON

Les cartes Alligator sont aussi disponibles pour Falcon en version 68030 à 42Mhz.
Il suffit de les pluger sur le port d'extension.
entre **1000** et **1500frs**

VisioSCANProfessionnel

scanners A4 pour TT et Falcon, livrés avec le logiciel **VISION**
A4, 1200dpi, 16M° de couleurs.............. 4990frs
A4, 2400dpi, 16M° de couleurs...............6490frs
Option transparent, diapos..................... 2400frs

VisioSCAN

scanners à main pour tout Atari livré avec le logiciel **VISION**
400dpi, 256nv......... 990frs
262000 couleurs...2490frs



65, cours de la liberté
69006 Lyon
Tel : 72 75 92 84
Fax : 72 74 49 58

à renvoyer à SpeedWare, 90, rue Masséna 69006 Lyon

je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____

PRODUITS DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR



SCAP *Informatique*

Disque dur
toutes capacités
neuf ou d'occasion
pour toute
la gamme Atari
à des prix "étudiés"

Nouveau Produit

Tabby

Tablette graphique pour Atari, simple d'utilisation, elle remplacera bien vite votre souris.
Format 170x140mm
590,00 Frs



EXTENSION MEMOIRE
Etendez la mémoire de votre ordinateur.
Installation sans rendez-vous



SCAP Partenaire Epson

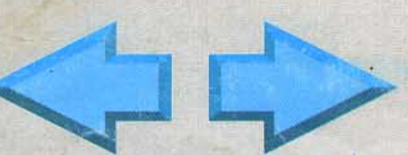
Nouveau Prix

Imprimante Epson
Stylus Couleur 720 dpi
avec pilote Calamus S & SL
Prix NC
Port 150frs

Scanner couleur
Epson GT-6500
300-600-1200 dpi, Format A4
5490 Frs
Port 150frs

OCCASIONS
un très large choix d'ordinateurs et de périphériques d'occasion garantis





Service de reprise de votre ancien matériel pour l'achat de nouveau

CD-RO[illegible] VOTRE ATARI





CD-TOOLS
en version française
DISPONIBLE

[illegible]e sur toute la gamme Atari
[illegible]s à toutes les fonctions,
CD, CD-Photo, CD-Audio
Lecteur livré complet & configuré.
Nombreux CD pour Atari









Tous nos falcon avec disque dur sont livrés avec un nombre impressionnant d'utilitaires, de démos & de logiciels du domaine public

LDW POWER
Tableur graphique pour toute la gamme Atari
90 Frs
Port 30frs

LE REDACTEUR V. 1.00
Traitement de texte toutes machines
Le premier standard sur Atari à un prix de fêtes
95Frs

ART FOR KIDS
Logiciel de dessin pour enfants avec bruitages
390 Frs
Port 50frs

Nouveau Produit

KOBOLD II
Copie déplacement de fichiers ultra-rapides
290 Frs
Port 30frs

ECRANS COULEUR
Pour ST(e) & MegaST(e)
A partir de
990 Frs
Port 150frs

CONSOLES JAGUAR
SUPER PROMO PROMO PROMO

INSHAPE
Logiciel de raytracing pour TT & Falcon
Prix : 1490
Port 50frs

Nouveau Prix
Nouvelle Version





digital PC
PC 486 Digital
à partir de
4990 Frs ttc
Maintenance sur site 1 an gratuite

SCAP c'est aussi toute une gamme de PC Multimedia au look impressionnant & aux performances époustouflantes
Possibilités de reprise de votre Atari au meilleur taux



Multimédia Colibri
à partir de 11500 Frs

Pour Commander :
Expédition en Colissimo
ou Chronopost
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide





Ouvert du mardi au samedi de 9h à 19h



SCAP
Grand Public
62, rue Gabriel Péri
93200 Saint-Denis
Tél (1)42.43.22.78
Fax (1) 42.43.92.70

SCAP
Professionnel
18, Bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél (1)48.13.12.34
Fax (1) 48.13.12.35